MSX-ENGINE

Nobody will ever match us!

Tweemaandelijks magazine voor de fanatieke MSX-er

NIEUWE MSXturboR!!!



NUMMER 8; NOVEMBER/DECEMBER 1991

SPECIAL: Panasonic MSX FS-A1GT
REVIEW: Xak the Tower of Gazzel
REVIEW: Galactic Hero Legend
COVERDISK: Dragon-Disk #6
REVIEW: Discstation 28
REVIEW: Discstation 29
REVIEW: Estland Story
PREVIEW: Illusion City

INHOUD

HELPLINES:

19:00-21:00

Programmeer
Dragon-Disk
MEP
08340-25703
Ivo Wubbels

MSX-Engine
Klantenservice
033-951859
Loek van Kooten

Import
03444-3269
Falco Dam

Speltips
05430-18803
Glenn Willink

BBS
05114-2147
Wiebe-Johan van der Werk
22:00-07:00

KOLOFON

MSX-Engine is een uitgave van de vereniging MSX-Engine, Zaandam/Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Zaandam onder V618001.
MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar. Oude nummers van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

Redaktieadres

MSX-Engine
Pruimengaard 24
4051 EL Ochten
Nederland
Tel.: 03444-3269

Hoofdredakteur

Loek van Kooten

Redaktie

Falco Dam, Loek van Kooten, Dennis Lardenoye, Sander van Nunen, Bas van Ritbergen, John Rugers, Marijke Schaap, Wiebe-Johan van der Werk, Anneke Wubbels, Ivo Wubbels.

Uitgever

Loek van Kooten

Advertenties

Tel.: 033-951859

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten

Illustraties

Paul van der Lee

Scanning

Schweizer, Amerongen

Druk

Copyrette Amsterdam, Compuclub Ulft

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").
Voor eventuele verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer een nieuw bedrag over te maken. Tegen die tijd ontvang je daarover bericht.

Bank & Giro

ABN 55.81.88.389
T.n.v. Loek van Kooten
Postbank 6144001
T.n.v. MSX-Engine

Abroad: postal orders only!

Redaktioneel

Het MSX-TURBO tijdperk is aangebroken...

Voorkant al gezien? Waarschijnlijk wel, en je hebt het niet verkeerd gelezen: de Panasonic FS-A1GT MSXturboR is uitgekomen en, sterker nog, is zelfs nu al te bestellen bij MSX-Engine! Details vertel ik niet hier, daarvoor is het voorwoord niet bedoeld, maar ik raad je aan om de uitgebreide preview in dit nummer eens door te lezen...

Ondanks alle negatieve berichten rondom MSX lijkt het er nu op dat deze computerstandaard echt gaat doorbreken, en niet alleen in Japan. Na een hele zware tijd ziet het er naar uit dat we, als MSX-gebruikers, een gouden toekomst tegemoet kunnen gaan...

Er komen een flink aantal konversies aan van diverse softwarehuizen die vroeger alleen maar op andere computers (zoals MS-DOS) werkten, en MSX moet zo langzamerhand weer eens als serieuze konkurrent worden gezien door de diverse andere computer-standaards. MSX is on the move!

Dit wordt alleen maar sterker bevestigd omdat een van de grootste bladen in Japan, MSX-Fan, zijn blad heeft uitgebreid met een coverdisk waarop spellen en demo's staan waar je u tegen zegt. Leuk is dat we onlangs met een redaktrice van MSX-Fan hebben gesproken en wie weet, vind je binnenkort wel een stukje Dragon-Disk op de Fandisk of Discstation...

MSX-Fan is niet de enige die inziet dat MSX de beste standaard is: Microcabin is keihard aan de slag gegaan en het gevolg daarvan is een review van Xak the Tower of Gazzel (Xak 3) en een uitgebreide preview van Illusion City, dat nog het meest lijkt op SD-Snatcher.

Ook met de coverdisk, het diskmagazine van onze grote vriend Globey de draak, gaat het lekker. De kwaliteit is sterk verbeterd en we hebben er alles aan gedaan om dit nummer een beetje interessant te maken...

MSX is on the move.... Geniet, lees en bekijk de Dragon-Disk, want deze keer is 'ie weer eens ouderwets goed... Veel plezier, enneehh, gelukkig Nieuwjaar alvast!

Loek van Kooten.

PREVIEWS

Microcabin heeft Konami nu ronduit verslagen...

Gen 'ei To shi

幻影都市

ILLUSION CITY

De Japan-kenners onder ons, die regelmatig een Fan of Magazine ter hand nemen, kunnen een flink stuk vooruitblikken op wat ons op softwaregebied nog allemaal te wachten staat. Leuk, zeker als je leest dat Microcabin, terwijl Xak 3 nog maar net uit is, alweer bezig is aan een superprodukt, dat dit jaar nog uit zal komen: Illusion City......

Het ziet er naar uit dat Microcabin, samen met Compile, op dit moment de meest produktieve softwaremaker op de MSX is, de ene na de andere topper rolt eruit... Illusion City is een initiatief van Microcabin, dat ze naar aanleiding van het uitkomen van de nieuwe turboR, de A1GT (waarover in dit blad alles te lezen is), heeft genomen. Dat ze daar voor lopen op de nieuwste ontwikkelingen, heeft Microcabin meerdere malen bewezen. Fray was het eerste spel voor de turboR, Illusion city is het eerste turboR spel met....MIDI!

Maar goed, laten we eerst eens kijken wat Illusion City ons te bieden zal hebben. Microcabin heeft weer gekozen voor de in Japan zo populaire RPG vorm, maar heeft er toch weer wat hele speciale onderdelen in verwerkt. Het spel speelt zich af in een niet al te verre toekomst, een beetje SD-Snatcher achtig, en het spelgenre is, net als Snatcher, dan ook cyberpunk, een bepaalde stroming binnen de Science Fiction lektuur (het boek 'Neuromancer' is een goed voorbeeld hiervan).

HONG KONG CITY...

...even na de eeuwwisseling. Het bestuur van deze stad is volledig in handen van de grote multinational SIVA, die volledig aan de touwtjes trekt. Tot op een kwade nacht, een ramp gebeurt... Door onbekende oorzaak stort de aardkorst onder deze grote stad in, en Hong Kong zakt weg, tot honderden meters onder de grond. Deze ramp kost vele slachtoffers het leven, maar toch zijn er veel overlevenden in de puinhopen van de weggezakte stad.

Men besluit Hong Kong weer op te bouwen door een kunstmatige funderingsplaat te maken, die op het oude Hong Kong rust. Op deze fundering wordt een nieuwe, hypermoderne stad gebouwd. Maar ook het oude Hong Kong blijft nog in gebruik... Het worden de Achterbuurten, de 'Outer', de woonplaats voor de lagere klassen van de bevolking...

20 jaar later. Er beginnen vreemde dingen te gebeuren in de ondergrondse stad. Vreemde gedaantes dwalen door de straten, en er gaan verhalen over magie, die de stad in haar greep heeft. De vroegere topmensen van SIVA hebben een verbond gesloten met demonen uit het binnenste der aarde, en beschikken nu over enorme krachten. Zij proberen de stad te veranderen in een voorportaal van de hel. Alle kontakten met 'boven' worden verbroken, het gebied wordt als gevarenzone bestempeld. De buitenstaanders noemen de stad 'Illusion City'...

Een groep mensen durft het aan de stad te betreden. Het is het anti-demonen korps, de 'Demonbusters', een speciaal getraind team van de Outer Police. Onder leiding van



PREVIEWS

DE DEMONBUSTERS



demonenjagers Tjen-Leng en Mi-fang, zal het zwaarbewapende en getrainde team proberen de spookstad te bevrijden.....

Illusion City speelt zich in bovenaanzicht af, en je kunt werken met teams van 3 man. De keuzemenu's zijn in het Engels (LOOK, TALK, enzovoort). Bijzonder zijn ook de vechtscenes. Mij doen ze nog het meeste denken aan de 'Underpasses' in Gryzor, je kijkt op de rug van je figuren, het scherm is in 3D uitgewerkt, en je hebt allerlei moderne wapens tot je beschikking. Verder heeft het spel een mogelijkheid om de VR (Virtual Reality) uit en aan te zetten, wat dat inhoudt weet ik ook (nog) niet. Tot slot is het spel ook met de muis te spelen

MIDI

Illusion City heeft fantastisch Midi-geluid, dat speciaal voor de Turbo-R is gekomponeerd (op een Roland CM-32). De muziekstukken hebben een gemiddelde grootte van zo'n 30 Kb.

INTERVIEW

Wat zegt Microcabin zelf over Illusion City? Een klein stukje uit een interview met een van de programmeurs: "....Fray was voor ons op de turboR een 'uitprobeerseltje', we benutten de fantastische mogelijkheden van dit apparaat nog lang niet volledig. Daarom kon van Fray ook een MSX-2 versie gemaakt worden zonder al te veel kwaliteitsverlies. In Illusion City zijn we van plan de mogelijkheden van de turboR, dus de PCM-sampler, het 256KB RAM geheugen, de R800 en natuurlijk niet in de laatste plaats de MIDI van de A1GT, volledig te gaan gebruiken. Daarom is het ook ondenkbaar dat voor de MSX2 een konversie van dit spel gemaakt zal worden, die heeft er gewoon de kapaciteit niet voor... In de toekomst zullen we proberen meer van dit soort pure turboR spellen uit te brengen. Hopelijk zal deze trend ook door de andere softwarehuizen gevolgd worden, zodat de turboR nog populairder zal worden. Dit betekent natuurlijk niet dat we niets meer voor MSX2 zullen doen..."

Uit dit interview putten we veel hoop. Microcabin heeft er zin in, dat is duidelijk. Het is jammer dat veel screenshots zo slecht overkomen in zwart/wit, maar met ingang van het volgende nummer zou daar eens heel aardig verandering in kunnen komen..(!) Bekijk de advertentie maar eens die we op de achterkant van deze Engine hebben gezet, daar zie je alles nog eens in kleur.

De nieuwe MSXturboR in Japan is uit, en, mocht je het nog niet hebben opgemaakt uit het turboR artikel, de opvolger komt er alweer aan. Microcabin produceert als nooit tevoren, wat wil je nog meer?

Het is zelfs zo dat 25% van alle Japanse MSX-ers op dit moment al een turboR bezit; ik weet zeker dat dat in Nederland niet het geval is! MSX dreigt daar in het oosten in ieder geval de grootste computerstandaard te worden, en, eigenlijk zou dat hier ook zo moeten zijn... of niet soms?

Ik zou zeggen: turboR bezitters, kijk er vol verwachting naar uit, zeker als je ook nog in het bezit bent van MIDI-saurus of de A1GT. En de anderen.. tja.. Die zullen het 'maar' moeten doen met the Tower of Gazzel...

Dennis Lardenoye

PRODUKTINFORMATIE

NAAM	Illusion City
MERK	Microcabin
MEDIUM	?x2DD
OPTIES	FM-Pac
	MIDI
VANAF	turboR
PRIJS	Hfl. 228,=

SIVA





STUDIO FM CORNER

Falco Dam

Welkom beste lezers bij deze nieuwe rubriek in de Engine. In deze rubriek zullen problemen en reakties over Studio FM behandeld worden, maar ook tips en truuks om het programma nog beter tot zijn recht te laten komen.

Hebt u reakties, positief of negatief, stuur deze dan op aan:

MSX-Engine - p/a Pruimengaard 24 - 4051 EL OCHTEN

Zijn er problemen van technische aard, stuur uw diskette dan op naar:

MSX-Engine - p/a Varsseveldseweg 159 - 7002 LL DOETINCHEM

NB. Schrijf er wel bij wat het probleem is!

Als eerste dan maar een paar reacties die ik tot nu toe ontvangen heb. In de handleiding stond niet dat je met spatie de muziek kon stoppen, maar daar was je toch hopelijk al snel achter. Verder werkt het programma niet goed onder DOS2. De oplossing is simpel: start het programma zonder DOS2 op.

Minder leuk is dat de de disk-routine niet goed reageert op fouten zoals disk offline en disk error. Inderdaad is bij het overzetten van het programma vanuit een BASIC-loader (zoals de werkversie en de DragonDisk-versie) naar een boot-loader een en ander fout gegaan. Bij de nieuwe versie is dit al verholpen. Op Dragon-Disk 6 staat een patch waarmee u zelf de diskette kunt aanpassen om een nieuwe versie te krijgen. Bij het opstarten hebben we helaas verzuimd om schermbreedte 80 in te stellen, wat soms rare effecten kan geven. Ook dit is bij de nieuwe versie verholpen. U kunt er zelf wat aan doen door SCREEN 0: WIDTH 80: SET SCREEN in te tikken.

Ja, dat waren zo'n beetje de reacties die ik ontvangen heb. Een tweede versie zit er voorlopig nog niet in. Wel zijn we bezig met verschillende afspeelroutines voor verschillende geluidschips, zoals PSG, Music Module en SCC. Deze zullen te zijner tijd op de DragonDisk verschijnen.

Studio FM is te bestellen via MSX-Engine voor Fl 39,95

Falco Dam - Programmeur Studio FM



Panasonic MSX

MSX-Engine brengt natuurlijk als

Goed, meer dan vierentwintig uur heeft het ons gekost om aan deze informatie te komen... wat hebben we toch veel voor jullie over! Uren vertalen, bellen, schrijven, noem het maar op, er is weinig wat we niet gedaan hebben. Uiteindelijk is het dan toch gelukt... met dank aan Panasonic, Bit2, MSX-Magazine, MSX-Gen, Martin Bakker en ons eigen Japanse woordenboek...

De tweede generatie van de MSXturboR is uitgekomen. Deze computer heeft dezelfde specifikaties als z'n kleinere broertje, de oude MSXturboR, behalve dan dat de GT standaard een mainRAM van 512KB heeft, nog meer ingebouwde software (MSX-View) en MIDI. Panasonic heeft deze nieuwe MSX in dezelfde kast uitgebracht als z'n voorganger.

Het werd weer eens tijd voor een nieuwe MSX!

Het hart van iedere MSX-er sloeg vorig jaar een slag over toen hij of zij hoorde dat er een nieuwe MSX uit was gekomen. Op een een of andere manier hing er vanaf toen een nogal nerveuze atmosfeer in de MSX-wereld. Er kwam daarna namelijk geen nieuw MSX-model meer uit; sommigen vroegen zich af wanneer de nieuwe MSX zou komen, anderen vreesden dat het afgelopen was met MSX.

Misschien is het maar goed dat Panasonic van tevoren niets heeft losgelaten over een eventuele opvolger van de MSXturboR, want het is natuurlijk wel zo dat nu er dan toch, tegen misschien alle verwachtingen in, een nieuwe MSX is uitgebracht, iedere ras MSX-er dubbel zo blij is, of niet soms?

In principe is er niet zoveel verschil tussen de oude en de nieuwe turboR. Toch zijn er een paar flinke extra funkties in de A1GT opgenomen. Om de verkoop van de A1GT te stimuleren levert Panasonic een gratis CD bij deze computer. Wow, alleen daarvoor zou je hem al kopen...

RAM-kapaciteit twee maal zo groot

In het geheugen zit het MSX View-systeem, op de computer vinden we het MIDI-logo dat korrespondeert met de aansluitingen achterop, maar, hoewel dat allemaal hele leuke en interessante onderwerpen zijn, beginnen we eerst maar eens met het geheugen. De leukste dingen bewaren we voor het laatst...

De A1GT beschikt standaard over een geheugen van 512KB. Omdat de A1ST niet meer dan 256KB in huis had, was het hard nodig dat de nieuwe uitvoering kon beschikken over een grotere geheugenkapaciteit. Men heeft de 256KB van de FS-A1ST simpelweg uitgebreid. Over een poosje weten we nog iets meer over de opbouw van het geheugen.

Op een van deze pagina's vind je een foto waarop je een glimp van een serie chips kunt opvangen; dat is de 1Mbit DRAM die in de A1GT zit.

Natuurlijk reserveert BASIC, zoals vanouds, 64K van deze Mbit voor zichzelf en wordt een stuk geheugen gebruikt voor de aansturing van de RAMdisk in MSX-DOS2; ook is het mogelijk een deel van de kommando's uit DOS2 rechtstreeks in het geheugen te kopieren, om zo een extra hoge snelheid te bewerkstelligen. Het is zo langzamerhand wel duidelijk dat Panasonic meer met MSX wil; de gebruikersomgeving van de A1GT is werkelijk fantastisch.

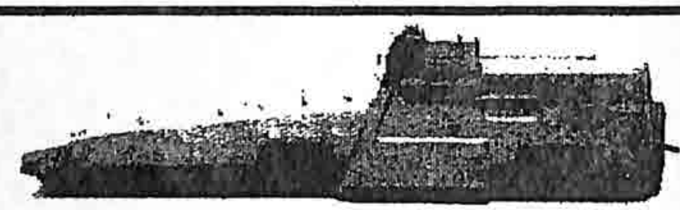
Je hebt ongetwijfeld al een paar interessante vragen. Ergens in dit artikel vind je een foto van de uitvoering van de achterkant van de machine. Maar, wat is er met de

NIEUW!

Zo, hier zie je hem van alle kanten, ons nieuwe troeteldier. Van de zijkant zie je weinig verschil met de oude FS- A1ST. De joystick-ingangen zitten nog op dezelfde plek, de drive ziet er nog steeds hetzelfde uit...

maar, hoe verandert je mening als je de foto's daaronder bekijkt! Duidelijk is op het onderste plaatje het MSX-View logo te zien...

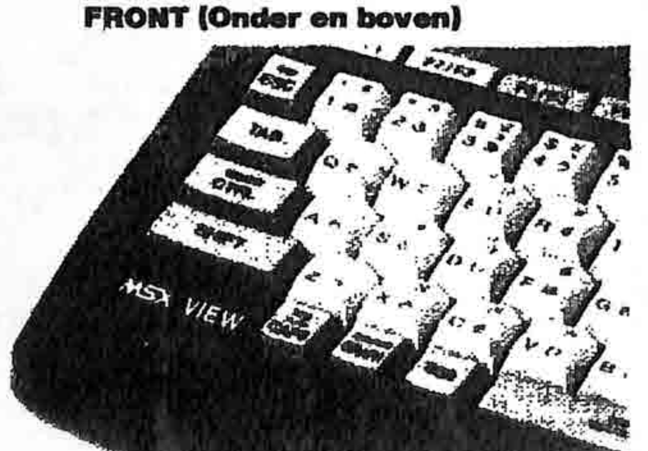
Met MSX-View, dat afgekeken is van de Macintosh, is het mogelijk om vanuit een basisprogramma, VSHELL, verschillende modules aan te spreken (zoals ViewTED, PageBOOK, etcetera). MSX-View is een zeer professioneel serieus pakket en het heeft veel mogelijkheden voor de gebruiker in huis. Voor de Japanse tekstverwerker is een eenvoudige vervanging mogelijk; de naam is bijna hetzelfde... TED.



ZIJKANT

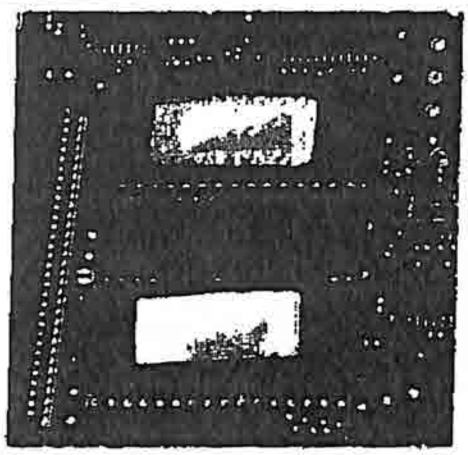


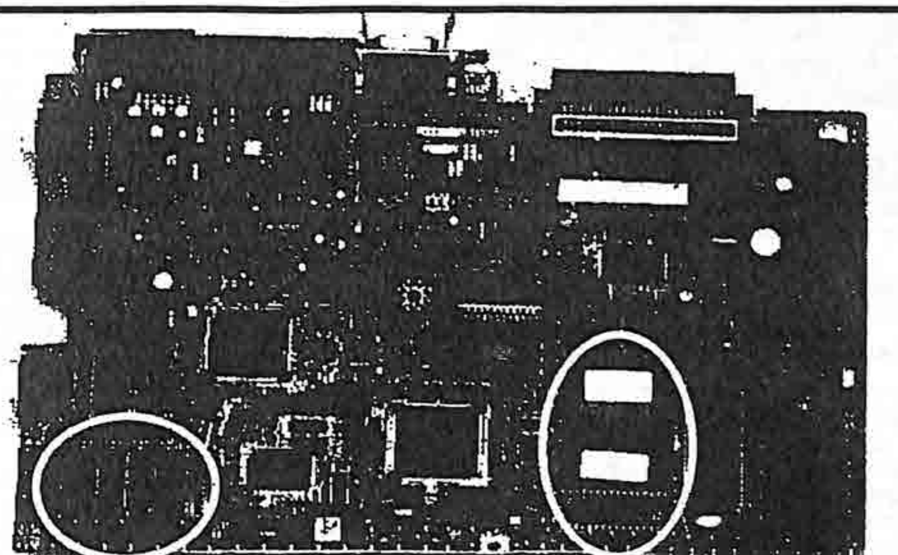
FRONT (Onder en boven)



turboR A1GT SPECIAL

allereerste de keiharde feiten!

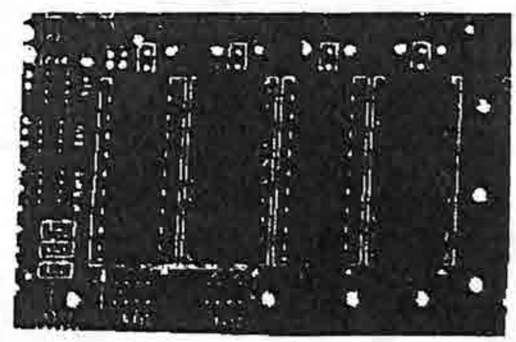




Zo, welkom op de hardware afdeling van de GT. Rechtsboven zie je het mainboard van de FS-A1GT; knap staaltje soldeerwerk, niet? De witte cirkels geven twee interessante uitvergrotingen aan die je respektievelijk linksboven en rechtsonder kunt bewonderen.

We beginnen rechtsonder: goed gezien, dat is het RAM. De vier chips vertegenwoordigen gezamenlijk de 512KB DRAM die de GT herbergt. Snel rekenen leert ons dat er dan in elke chip 128KB DRAM zit. Vergeleken met andere computers lijkt dit misschien weinig, maar vergeet niet dat Japanse software veel beter omspringt met het geheugen dan de geheugenverslindende programma's van de Macintosh, de Amiga of de Atari ST. Japanners staan niet voor niets bekend om hun efficiency, en dat laten ze zien, ook in het geheugen. Want elke KB extra kost weer geld...

Linksboven het ROM, met daarin onder andere MSX-View. Let op, en bekijk deze foto eens even heel goed. Goed gezien, op de printplaat is nog een uitsparing gemaakt voor een vierde ROM (helemaal onderaan) die echter niet op de plaat vastgemaakt is! Wat is Panasonic nog van plan met toekomstige MSX-modellen? We hebben nu al meer dan 2000KB ROM software!



videoterminal gebeurd? Waar zijn de videouitgangen gebleven? Panasonic heeft de videouitgangen gedegradeerd door ze een stukje te verplaatsen en op hun plaats de veel belangrijkere MIDI in- en uitgangen te zetten.

Als je eenmaal iets hebt aangesloten op de RF uitgang (televisie) dan zul je dat niet gauw veranderen, behalve als je een monitor koopt. Het komt de aansluitingen trouwens ook niet ten goede als je er vaak mee gaat rommelen.

Je hoeft trouwens maar een keer te zoeken naar de plek van deze aansluitingen als je zou switchen van video naar RGB of andersom. De machine werkt met de gebruikelijke RGB kabel en omdat een RGB plug dezelfde vorm heeft als een DIN plug is voor beiden dezelfde ingang gereserveerd, aangezien ze toch allebei voor een scherm bedoeld zijn; en daarvan heb je er maar eentje tegelijk nodig. Intelligent zijn ze, bij Panasonic.

Muziek over MIDI

Vroeger werd muziek nog met de hand gemaakt en als er muziek was, dan werd die door mensen zelf gespeeld; men zegt dat dat soort muziek achtergelaten is in die voorbijgegane perioden. Goed, we gaan het dus over MIDI hebben.

We vermeldden het al eerder: de MSXturboR A1GT uitvoering heeft standaard MIDI. MIDI is de afkorting van Musical Instrument Digital Interface, en om het dan maar helemaal uit te leggen: het komt er ongeveer op neer dat elektronische instrumentale muziek wordt afgespeeld zonder dat daar mensen aan te pas komen door data uit te wisselen tussen muziekinstrumenten (in de breedste zin van het woord). Het feit dat zoveel gebruikers zoveel plezier hebben met hun MSX is voor een deel natuurlijk te danken aan de PSG geluidschip, maar we moeten zeker de FM-Pac niet vergeten te noemen.

En nu de GT er is kunnen we MIDI aan het rijtje toevoegen, omdat elk model voorzien is van een MIDI-interface. In werkelijkheid is MIDI geen geluidsbron, maar wordt het geluid ergens anders 'voorbereid', of beter gezegd: opgewekt. Hoewel de oude MIDI-software van Bit2 teleurstellend was, zal deze zelfde firma een nieuw produkt op de markt brengen. Daar wil je natuurlijk meer over weten; kijk maar eens gauw verder, we hebben alles in dit artikel staan.

De Apple Macintosh, de Atari ST, etcetera, hebben allemaal een keer in de belangstelling gestaan omdat ze gebruik maakten van MIDI; MSX blijft maar doortimmeren aan dezelfde MIDI-weg om net zo professioneel te worden als de hiervoor genoemden. Het verlangen van MSX-gebruikers naar MIDI is niet meer tegen te houden.

En dat heeft Panasonic blijkbaar ook in de gaten; vanuit BASIC is het mogelijk om via MIDI synthesizers en dergelijke eenvoudig aan te sturen. De verwijsmethode van parameters plus nog wat andere gedetailleerde zaken gaan ietwat anders dan normaal, maar dat neemt niet weg dat de besturing van MIDI bijna hetzelfde gaat als de besturing van de FM-Pac vroeger: net als op de FM-Pac kunnen we de muziek splitsen in verschillende kanalen. Zo zie je maar, je hebt helemaal geen exklusieve software nodig om een beetje lol te hebben met de GT, alles kan in BASIC!

Als programmeren van muziek een zwakke kant van je is, dan zou je eens een MSX-Magazine bij ons kunnen bestellen. Daarin staat altijd de rubriek 'De Sensatie van

Panasonic MSXturboR FS-A1GT

Muziek' met diverse zeer goede zelf gekomponeerde songs, die gewoon in BASIC geschreven zijn.

Vanuit BASIC kun je MIDI aanspreken met de bekende instruktie CALL MUSIC, die ook al gebruikt werd voor de FM-PAC. Elders in dit artikel zal je de -Pack van Bit worden geïntroduceerd, die bedoeld is als uitbreiding voor de 'oude' A1ST. In het ROM van deze pack zitten alle MIDI-kommando's opgeslagen en zo kan je ook in BASIC iets maken met MIDI op de ST.

GUI aan de basis van MSX

De computer is er in de eerste plaats voor de gebruiker; veel hangt af van de opbouw van de computer zelf, hoewel de gebruikersinterface ook een zeer belangrijke plaats inneemt tussen de computer en de gebruiker. Natuurlijk moet de gebruiker de computer nog altijd goed via het toetsenbord bedienen, maar het bedienen van een toetsenbord is vaak niet zo problematisch: hier zit 'em het probleem dan ook niet in.

Voordat iemand een computer aanschaft, moet hij goed voorgelicht zijn over het een en ander. In Science Fiction films zien we altijd hoe ruimtemannetjes probleemloos kommuniceren met computers, terwijl dat in het echt meestal helemaal niet zo lekker gaat. Iedereen kan immers wat domme instrukties intikken en dan maar afwachten wat er gebeuren gaat.

En kijk, daar is MSX-View dan uitgebracht. Het produkt van ASCII is uitgegeven door het mee te leveren met de MSXturboR. Het basis-idee van de MSXturboR A1GT is geadopteerd van de Amerikaanse Macintosh, maar er zijn ook wel degelijk dingen uit de MS-DOS wereld in deze nieuwe MSX verwerkt.

GUI is de afkorting van Graphical User Interface. Regelmatig zien we het GUI logo op beeld verschijnen en alles in en buiten DOS is nu met de muis bestuurbaar. Okay, beetje overdreven misschien, maar, bij een heleboel dingen is het nu niet meer nodig om je instrukties via het toetsenbord aan de computer te geven.

Werkt met MIDI!



Een screenshot van het allereerste spel voor de turboR GT: Illusion City, de allernieuwste telg van Microcabin (ja, nog nieuwer dan Xak Gazzell). Dit spel zal zo ongeveer in januari bij ons verkrijgbaar zijn, rekening houdend met het korreltje zout waarmee je de geplande release-data van Microcabin moet nemen. Er komt geen MSX-2 en 2+ versie. Microcabin heeft beloofd om snel met nog meer speciale turboR titels te komen.

Leuk vonden we de volgende redenering van MSX-Magazine van ASCII, een van de toonaangevende MSX-magazines in Japan:

'Omdat Europeanen en Amerikanen gewoonlijk alleen de typemachine gebruiken, zijn ze tegen het gebruik van terminals, nee, ze zijn zelfs allergisch voor de Japanners die wel het gebruik van een toetsenbord toejuichen, en daarom zullen ze daar in het Westen vast wel tevreden zijn met GUI.'

Die zit! GUI zou dus speciaal voor ons domme Europeaanse MSX-ers ontwikkeld zijn, omdat wij een hekel hebben aan Japanse toetsenborden. Toch aardig, dat er ook nog aan ons gedacht wordt, hoewel ik daar m'n vraagtekens bij zet.

MSX-View is bij de A1GT op ROM gezet: MSX is nu met recht een Home Personal Computer en men zegt dat er daarom wel eens problemen konden gaan komen met de hardware.

Welnu, we hebben reeds het een en ander verteld over de op ROM gezette MSX-View en over de MSX-View die los te koop is, laten we nu maar eens tot de feiten komen. In het middelpunt van MSX-View staat Visual Shell die alle losse programma's die tot het MSX-View pakket behoren administreert. Tot deze programma's behoren ViewTED, ViewDRAW, ViewPAINT en PageBOOK.

We noemen de losse versie en de ROM-versie van MSX-View nu wel in een adem, maar we vergeten eigenlijk te zeggen dat er aan de ROM-versie behoorlijk wat veranderd is. Het is niet meer nodig om de Systemdisk in de drive te stoppen: zodra je de adaptor van de A1GT in het stopkontakt steekt start Visual Shell onmiddelijk op. We waren zeer onder de indruk.

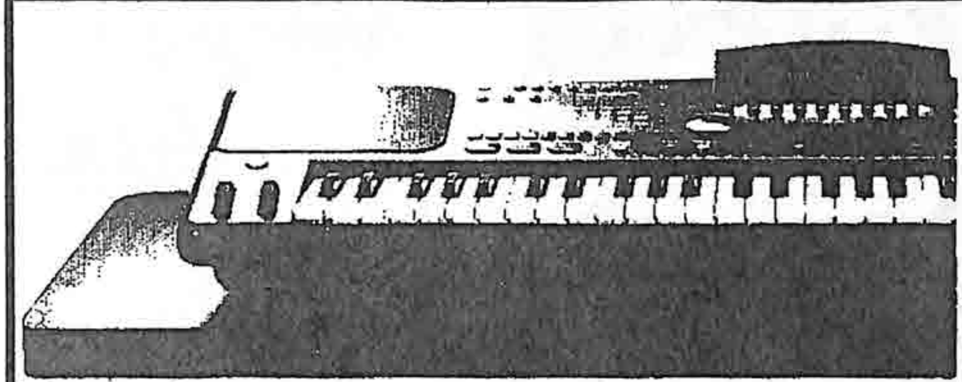
Nu GUI funktioneert op de MSX is zo'n GT eigenlijk een verplichte aanschaf, alles vanuit DOS is nu via MSX-View op te roepen en er komen nog meer funkties bij in de toekomst! Een wens is in vervulling gegaan met de release van MSX-View. MSX-View is ongeveer een jaar geleden uitgebracht en over het algemeen is de kwaliteit na de updates veel beter geworden.

Als MSX-View is opgestart worden de cursortoetsen gerepresenteerd door vier icons bovenin het scherm en met de muis hoef je daar alleen nog maar op te klikken. Natuurlijk kun je ook gewoon met de cursortoetsen werken (in GUI word je overstelpt door goodwill van ASCII), maar eigenlijk kun je niet meer zonder een goede muis (bijvoorbeeld de MSX Personal Computer Mouse FS-JM1-H van Panasonic, die bij ons Hfl. 185,= kost).

Panasonic Nederland

We belden met Haagtechno in Den Bosch en

Panasonic MSXturboR FS-A1GT



Eveneens van Panasonic (eigenlijk van Technics, maar deze twee namen zijn allebei eigendom van de Matsushita Electric Company) is het nieuwe keyboard SX-KN1000, het grootste in de nieuwe Technics KN-serie. Met MIDI kun je de muziek van bijvoorbeeld Illusion City ten gehore laten brengen door de KN1000. Een goed alternatief is de nieuwe Roland Sound Canvas module; dit is echter een module (het apparaat heeft dus geen toetsenbord) en het is dus alleen via MIDI aan te sturen.

vroegen of deze officiele importeur van Panasonic (dat een merknaam is van het levensgrote Japanse Matsushita-concern) in Nederland nog van plan was om de Panasonic MSXturboR computers zelf te gaan importeren. Uit het gesprek bleek dat dat niet zozeer oninteressant was omdat de hoeveelheden te klein zouden zijn, maar dat probleem hem zat in het feit dat de Japanse uitvoering van deze computer niet direkt aan te sluiten is op het 220V net. Nu is dat op zich niet zo'n probleem, ware het niet zo dat de Nederlandse Keuringsdienst van Waren zich ermee ging bemoeien. Een produkt mag in Nederland niet officieel op de markt worden gebracht als deze via een 220V/110V adaptor moet worden aangesloten op het stroomnet. Om een turboR dus hier officieel op de markt te mogen brengen, moet deze voorzien zijn van een rechtstreekse aansluiting op het 220V net. Matsushita in Japan staat daar op zich niet vijandig tegenover, maar presenteert wel de rekening als er een turboR met 220V in Japan gefabriceerd zou moeten worden.

Voorlopig dus nog niet rechtstreeks in de winkels verkrijgbaar, maar wel bij MSX-Engine, omdat wij geen verantwoording hoeven af te dragen aan de Nederlandse Keuringsdienst van Waren, omdat wij niet de officiele Panasonic importeur zijn. Dat wil trouwens niet zeggen dat MSX-Engine niet legaal is, alles gaat netjes volgens het boekje.

De adaptor die nodig is om de turboR aan te passen aan het 220V net in Nederland leveren wij gratis aan mensen die een GT of ST bestellen. Verder zit er 1 jaar fabrieksgarantie op de turboR; mocht er iets stuk gaan, dan wordt deze gratis gerepareerd door Matsushita zelf. Het kan een paar maanden in beslag nemen, dat wel, maar dan moeten we er wel bij zeggen dat we nog niet hebben meegemaakt dat een turboR is stukgegaan, en zeker niet binnen een jaar. De computers kunnen blijkbaar tegen een stootje. Ga echter niet zelf solderen, want dan kunnen we geen garantie meer geven; enfin, dat geldt voor alles wat je in de winkel koopt.

Na dit verpletterende artikel wil je natuurlijk nog maar een ding: een A1GT. Met deze computer komt een wens van vele MSX-ers in vervulling en, laat ik dit artikel afsluiten met wat een Japanse kollega van me schreef in MSX-Magazine...

...laten we ons weldadig baden in de weldaad die Panasonic ons nu geschonken heeft...

Als dat geen Japanse wijsheid is! Als je serieus geinteresseerd bent in een Panasonic FS-A1GT MSXturboR dan kun je ons altijd even bellen, zie daarvoor de helplines (bij de inhoud).

Loek van Kooten



SPECIFIKATIES

CPU
R800 (RISC) + Z80A coprocessor
28.64 en 3.58 Megahertz

RAM 672 KB :
512 KB MainRAM
128 KB VideoRAM
32 KB SaveRAM

ROM 2032 KB :
80 KB BASIC
64 KB DiskBASIC
256 KB JIS 1 (Kanji-ROM)
16 KB MSX Music BASIC
512 KB JIS 2 (Kanji-ROM)
608 KB Wordprocessor
496 KB MSX-View

Diversen
MIDI-Interface
PCM sample mikrofoon Video
12 schermen
Max. 4 schermpagina's
Max. 19.268 kleuren tegelijkertijd
Max. 512x424 pixels (interlacing)

Audio
3 kanaals mono PSG
9 kanaals mono FM-Pac
1 kanaals mono PCM sample
MIDI-Interface (mono/stereo, module-afhankelijk)

Aansluitingen
2 Cartridge slots
Super VHS
RGB/Video (DIN)
MIDI In
MIDI Out
Mikrofoon (Mini-Jack)

Accessoires
3 demodiskettes plus doosje
MSX Audio steundop
Monitorkabel
Module voor NTSC Televisies
220V/110V adaptor
Japanse dokumentatie
Korte Nederlandse handleiding
1 jaar Panasonic fabrieksgarantie
Ongelimiteerde after-service van MSX-Engine
Adviesprijs Hfl. 2369,- inklusief 18.5% BTW en Hfl. 50,- verzendkosten

Levertijd uiterlijk drie weken; zie verder MSX-Engine katalogus of bel de Import Helpline voor een persoonlijke uitleg.

Discstation 28/29

Stuiteren met de buyobuyo-gangsters!

Waar het bovenstaande op slaat weet je nu nog niet, maar als je verder leest zul je 'em ongetwijfeld vatten. Ja, het is weer zover, de nieuwe Discstations zijn weer uitgekomen. En, dit keer zijn ze leuk, echt leuk! Leve Carbuncle en Compile, want ze hebben samen weer een stukje meesterwerk afgeleverd...



Zoals gewoonlijk start ook Discstation #28 weer op met een titelbeeldje, waarop we dit keer een meisje midden in de Afrikaanse jungle zien (ik heb me trouwens laten vertellen dat het in de tijd dat deze Discstation in Japan is uitgebracht ook daadwerkelijk een jungle is daar, in het Oosten: de temperatuur is hoger dan 40 graden en er heerst een vochtigheidsgraad van 100% !!!). Of dit echt iets met het titelbeeld te maken heeft weet ik niet, maar de link is in ieder geval leuk gelegd.

Perzikjes bloot

Momonokihausu, ofwel Peach Up House heeft weer een nieuwe... jaja, altijd weer leuk, die blote spannende spelletjes van het softwarehuis met de ondeugende naam. Met Outer Limits is in Japan druk geadverteerd en het spel schijnt daar nogal aan te slaan, en, het leukste is nog, het is speelbaar, ook voor ons, domme Europeanen.. In Outer Limits loop je op straat en kom je, o wonder, ineens het meisje van je dromen tegen. Snel besluiten jullie om een spannend strip-tease kaartspelletje te gaan spelen.

De kaarten worden geschud en uitgedeeld. Er zijn vijf soorten kaarten: stompkaarten, trapkaarten, booskijkkaarten, knalkaarten en schildkaarten (ik geef toe, de namen klinken ietwat ongelukkig). Die vijf groepen kaarten hebben dan ook nog een graad van sterkte: zo is een stompkaart van 3 sterker dan een stompkaart van 5. De graad loopt van 0 tot 5. De vijf groepen onderling zijn ook nog van verschillende sterkte: een booskijkkaart is altijd sterker dan een trapkaart, bijvoorbeeld. Je snapt de bedoeling al, jij moet als eerste een van je kaarten op tafel leggen. Je besluit om trapkaart 5 op tafel te leggen. Da's nu jammer, je tegenstandster legt een trapkaart 1 neer met het gevolg dat je een gigantische schop tegen je schenen krijgt en je energie met een aantal punten afneemt. Twee afwijkende kaarten zijn de knalkaarten en schildkaarten. Beide kaartgroepen hebben geen graad, een knal is dus een knal, en niet anders. Zo'n knal kan trouwens hard aankomen, maar als je op het goede moment een schildkaart op tafel weet te leggen dan is er niets aan de hand, je bent dan eventjes onaantastbaar.

De sheriff schiet twee gangsters dood en bestelt daarna doodleuk een glaasje melk.

Heb je een potje gewonnen, dan gaat er een kledingstuk uit bij je toch al zo schaars geklede tegenstandster. Verlies je, geen nood, je krijgt dan jezelf op beeld (je bent zelf ook een dame) en het gevolg is dus dat er altijd iets uitgaat, is het niet bij jou dan is het wel bij de tegenstandster. Gouden tijden voor de MSX-gebruiker...

Een patat met en twee cola

Wel 'es in Mc Donalds geweest? In Japan hebben ze die restaurants blijkbaar ook, want in dit spel moet je de zware taak op je nemen van een Mc Donalds medewerker, jeweetwel, zo'n mannetje met een grimas van oor tot oor. Voor de mensen die er verstand van hebben: de vakterm voor een dergelijke smile is de 'En win een smulprijs!'-glimlach.

In 'Angry Customers in a Hamburger-shop' (hoe verzin je zo'n naam) sta je achter een balie waarvoor vier rijen mensen staan. Deze mensen gillen hun bestelling via een tekstwolkje en de bedoeling is die mensen zo snel mogelijk de juiste bestelling te bezorgen. Dat er met deze ver gezochte formule wel degelijk een leuk spel te maken valt heeft Compile met dit spel bewezen. De klanten hebben de keuze uit een hamburger, een cheeseburger, een zakje patat en een beker cola. Hoewel deze bestellingen in het Japans in de tekstwolkjes komen te staan is het spel wel degelijk spelen, omdat dezelfde tekstjes geschreven zijn op bordjes die boven de plekken hangen waar de bestellingen tevoorschijn komen uit de keuken.

Het spel wordt moeilijk gemaakt door de tijdslimiet en het feit dat boze klanten (klanten die je per ongeluk twee keer de verkeerde bestelling toewerpt) je een hartje kosten. Na vier hartjes is het spel uit; ook als de tijd op is, word je op staande voet ontslagen. Het is de bedoeling om binnen de gestelde tijdslimiet een omzet te halen van een x aantal Yen. Als je dat gelukt is, wordt alles een stukje moeilijker gemaakt, de te maken omzet verhoogd en mag je weer aan de slag. Echt gillen is het als je iemand die patat besteld heeft een beker cola overhandigt. Binnen een mum van tijd smijt de boze klant de beker cola door de zaak: laten we hopen dat het er in het echt niet zo op toegaat.

Moeilijk is het als iemand zo boos wordt, na talloze malen te zijn overgeslagen door jou, dat hij z'n bestelling niet meer opgeeft, maar alleen nog maar loopt te schelden. Als je

Discstation 28/29

eventjes tijd hebt voor zo'n klant kom je er nog niet achter wat 'ie wil hebben, want het enige dat 'ie roept is "Sneller, sneller, sukkel!".

Verder op Discstation #28 niet veel bijzonders, behalve dan de nieuwe episode van The Northern Quarters en dergelijke oude koek.

De buyobuyo-gangsters
Een opvallende naam voor een opvallende BackGround Video demo (BGV) die we kunnen vinden op Discstation #29. De volledige naam is 'Buyobuyo-gangster Story', hetgeen zoiets betekent als 'Het verhaal over de muggen-gangsters'. Waar halen ze 't vandaan. Hoe dan ook, we starten de demo en we zien een alleraardigst tafereeltje in een echt Japans stamcafe, met Japanse wuppies. Voor de mensen die niet weten wat dat zijn; wuppies zijn stuiterende bolletjes wol met twee oogjes, een mond en een neus. Het verschil tussen Japanse wuppies en gewone wuppies is dat Japanse wuppies ook nog eens spleetoogjes hebben. En, ze kunnen nog praten ook, al is het dan in het Japans. Onze knappe hoofdrolspeelster, een vrouwtjeswup wiens naam ons altijd duister zal blijven, zit lekker aan de bar te zitten terwijl de andere stamgasten zich te goed doen aan overmatige hoeveelheden voedsel en drank.

Laten we hopen dat het er in het echt niet zo op toegaat.

Het vredige tafereeltje wordt ineens ruw verstoord door twee buyobuyo-gangsters (beide met een sigaar in de mond) die het cafe komen binnenstuiteren en zich allebei met een laatste grote stuiter op de barkrukken naast ons wupmeisje zetelen. Ons meisje voelt zich niet meer op haar gemak en schreeuwt, heel toepasselijk overigens, 'Help!'.

He, wie hebben we daar? Daar komt kleine meneer Carbuncle met drie nog kleinere dansende Carbuncletjes, inkluis spandoek met de tekst 'Weg met de gangsters!', het beeld doormarcheren.

Na dit korte intermezzo komt ogenblikkelijk onze sheriff, een hele knappe sheriff overigens, aangesneld, schiet beide gangsters dood (waar gaat het heen met het edukatieve element van de Discstations), bestelt doodleuk een glaasje melk en zet zich naast het meisje neer die inmiddels stapelverliefd is geworden.
Scene twee, de kerk. De twee trouwen met elkaar en, kijk eens wie we daar hebben! Daar is kleine meneer Carbuncle weer met



z'n aanhang en, een nieuw spandoek, waarop gekriebeld staat 'En ze leefden nog lang en gelukkig!'.

Na deze ongepaste storing wordt de trouwerij hervat en zien we dat de twee zich in hoog tempo figgen te vermenigvuldigen. Einde verhaaltje, einde demo. Leuk!

Puzzeltje
Nounounounou, wat is dat nu voor iets vies? Een schuifpuzzeltje van een bloot meisje dat zich onder de douche staat te wassen? En dat nog wel van Compile! Wel leuk om eens te doen; spannend is het zeker!

Jump Hero
De echte topper van deze twee Discstations is dit spelletje, ook weer van Compile. In dit spel moet je als springende held zo snel mogelijk omhoog klimmen via allerlei transportbanden, al dan wel of niet bewegende plateaus en nog meer van dat soort ongein. Niet alle plateaus zijn veilig; sommige kunnen ontploffen of vergruizelen en wee je gebeente als je dan weer een paar velden terugvalt. Ondertussen kun je je ook nog met twee handen vastgrijpen aan de plateaus, door tijdens het springen de bovenste cursortoets ingedrukt te houden. Lachen! Het spel wordt echt leuk als je het een beetje snel probeert te spelen. Wie mijn record verbetert (level 1 in 25 sekonden), krijgt een gratis Dragon-Disk van me. Jammer genoeg komen dan ook wat bugs bovendrijven (soms loopt Oji, zo heet onze spingheld, midden in de lucht of gaat 'ie een beetje breakdancen tijdens het vallen), maar desalniettemin blijft Jump Hero een leuk spelletje.

Nyancle is back!
Dan blijkt dat er 10 volledige levels op Discstation #29 staan van het spelletje Nyanpu, Nyancle Puzzle; je weet wel, dat spelletje met die kat die al die ballonnetjes moet pakken en ze dan in de vuilnisbak moet gooien. Voor de lezers die het niet kennen, neem maar van mij aan dat 't leuk is!

Absolute toppers
We hebben hier, al met al, twee bijzondere Discstations in handen, waarbij vooral Discstation #29 uitblinkt in kwaliteit. Voor mensen die eens kennis willen maken met dit Japanse diskmagazine is het misschien een goed idee om dat te doen door Discstation #29 te bestellen.

TESTOORDEEL

NAAM	Discstation #28/#29
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
SPELKW.	8
MEDIUM	2x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 69,=

Estland Story

Help! Prinses Emia is ontvoerd!

Nee, Estland slaat niet op het gelijknamige landje in de Sovjetunie, temeer daar de Engelse benaming van dat land 'Esthonia' is, en niet Estland! De overeenkomst van de titel van het spel met de Nederlandse benaming van Estland berust dus op louter toevalligheid... Dit Estland bestaat al lang niet meer...

Lang, heel erg lang geleden... was er ergens op de wereld een land... Estland. Het kleine eiland was in alle richtingen omgeven door de oceaan, het was rijk aan natuur en de inwoners leefden in vrede met elkaar. De koning van dit land en prinses Emia, zijn oudste dochter, waren zeer geliefd bij de mensen.

Men zegt dat er vanuit het duister een vreselijk monster was verschenen, en dat prinses Emia in groot gevaar verkeerde. Op een dag, ver noordwaarts in de open zee van Estland, was er een verschrikkelijk monster opgestaan en, tegelijkertijd was er tijdens een zeer krachtige aardbeving een groot stuk land uit de aarde omhoog gekomen.

Natuurlijk vocht het bewakingsgarnizoen van het kasteel moedig, maar, terwijl het monster verdreven werd slaagde het erin prinses Emia mee te nemen. De koning beval alle soldaten uit het land prinses Emia, die in handen was van de demoon, te zoeken. Degene die levend terugkeerde zou worden vereeuwigd...

Monogatari [Mono][Go] o 1 story, tale, narrative, account, recital, relation, narration; 2 (legal) remedy, redress; short ~; I have heard that ~ before; to make a long ~ short...; tell stories; they are all in one ~; ⇒ storey & storied.

Op zich is het wel grappig dat juist westerlingen kunnen uitvinden dat de Japanners de titel van hun eigen spel verkeerd naar het Engels vertaald hebben... Estland Campaign is het officiele Engelse pseudoniem waaronder dit spel in de wereld gebracht wordt, maar als we de Japanse titel 'Esutorando Monogatari' naar het Engels vertalen kom je, hoe je ook wringt met de woorden, altijd op de naam Estland Story uit. Jammer dus voor de Japanners, maar dit keer toch echt terug naar de schoolbanken...

Software uit de muur...

Estland Story is gemaakt door het onbekende softwarehuis Medo (en niet door Compile, onze exkuses voor de foutieve berichtgeving...), maar, wordt uitgegeven door de ons welbekende maatschappij Takeru, een onderdeel van Borther Industrial Incorporated. Het spel is dus niet in de winkels te koop, welnee, je moet daarvoor naar een Takeru-automaat gaan, er 6.800 Yen inwerpen en wachten terwijl er ter plekke een exemplaar voor je wordt gekopieerd, een handleidinkje op Brother reklame-affiches wordt geprint, een doosje tevoorschijn wordt gehaald en het hele setje met een plop uit de automaat wordt



gespuugd.

Luxe is anders: een zwart doosje met daarin twee Takeru diskettes, een leeg stickertje en een gematrixprinte handleiding. Leuk is dat je op elke oneven pagina een reklame tegenkomt van Brother met daarop verschillende printers afgebeeld. Als die net zo goed printen als dat de handleiding geprint is, dan koop ik m'n printer ergens anders...

Eten en gegeten worden...

Als we, na de demo te hebben bekeken, het spel zelf opstarten komen we al snel tot de konklusie dat we hier weer te maken hebben met een Role Playing Game in de vorm van Dragonslayer the Legend of Heroes, Adventures of Randar 3 en nog meer van dat soort titels.

Je begint in een dorpje als het bekende knulletje rozenwater in je herenslipje, uitgerust met kurketrekker en nagelschaartje en de bedoeling is dan ook om zo snel mogelijk de grootste held van het universum te worden.

Het vechten gaat weer op de bekende manier. Buiten het dorp kom je de vijanden tegen; het vechten gaat zelf weer via een battle-mode die met keuze-menu's werkt. Help, help, monstertje groot, baf, pets, monstertje dood. Ok, kan origineler. Je kunt, als je een vijand tegenkomt, kiezen uit rammen en rossen, magie gebruiken of proberen te vluchten, waarbij vermeld moet worden dat het laatste niet altijd lukt. De monsters zelf zijn behoorlijk sterk en je moet zeer regelmatig eventjes naar het dorp terug om weer wat bij te komen van je avonturen.

In het dorp zijn dan ook nog verschillende



andere figuren, zoals bijvoorbeeld de wapensmid, die allerlei soorten wapens en schilden verkoopt. Als je een wat sterker wapen gekocht hebt dan kun je ook de iets sterkere monsters, die wat verderop rondschuifelen, doden.

In het spel schijnen nog allerlei spannende dingen gebeuren; zo word je ergens middenin op een boot gezet, op zoek naar nog meer onheilspellende avonturen. Dat zal het spel misschien nog wel wat leuker maken, maar om eerlijk te zijn was ik na een paar uur spelen niet echt meer geboeid en heb ik Estland Story maar gelaten voor wat het was.

Estland Story is nog het best te vergelijken met een bak slappe koffie. Het spel zelf is net zo sober uitgevoerd als de verpakking erom heen; matige graphics, absoluut niet flitsende muziek en een bedenkelijke spelkwaliteit. Hfl. 163,= is, gezien de uitvoering en de kwaliteit, een te hoge prijs. Voor dezelfde prijs heb je een Runemaster 3, en daar ben je veel langer zoet mee, geloof me. Voor Hfl. 20,= meer heb je zelfs Xak 3...





TESTOORDEEL

NAAM	Estland Story
MERK	Medo
SOUNDS	7
GRAPHICS	7
SPELKW.	7
SCORE	56
MEDIUM	2x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 163,=

GALACTIC HERO

Da's weer eens wat anders dan RPG!

Dat goede simulatie-spellen minstens een 16bits computer nodig hebben is een even veel gehoorde als achterhaalde bewering, een bewering waar ze in Japan mee spotten.

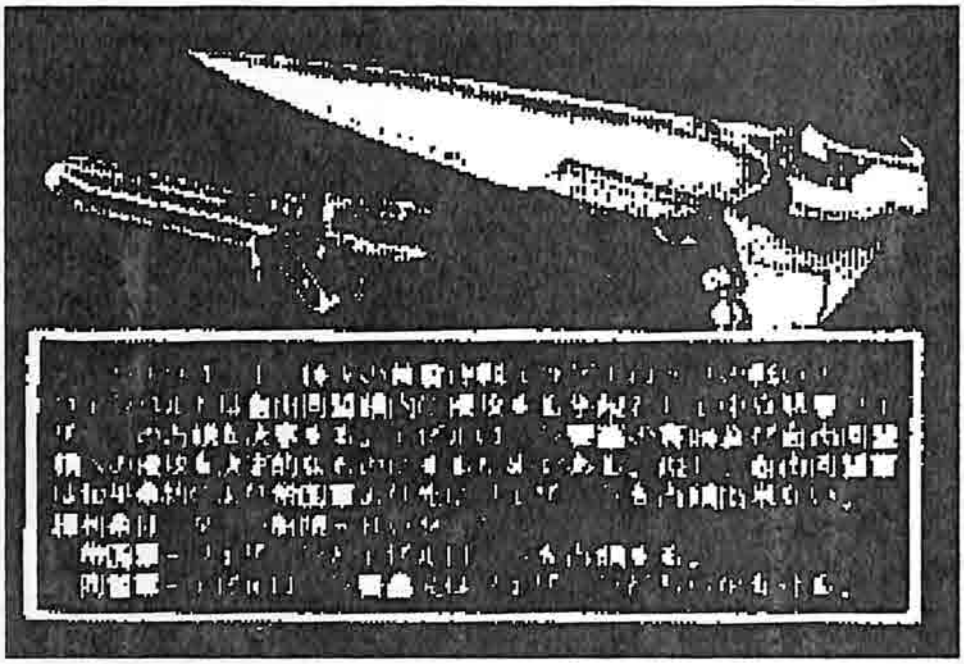
Wie wel eens wat Japanse bladen leest, weet dat vooral de afgelopen maanden, naast de RPG, de oorlogssimulatie zeer populair is op de MSX. Ko'ei bracht al een tiental titels uit, waaronder Nobunaga's Vision 1 en 2 (oorlog in het oude Japan), L'empereur (Napoleons veldslagen), Piracy in the Westindies (piraten jagen in de gouden eeuw) en Battlefield of the Final Decision (Amerikaans/Japanse oorlog, inclusief aanval op Pearl Harbour). En ook ASCII bracht al een hele mooie simulatie uit: Fleet Commander 2. Opvallend bij al deze spellen is, dat ze zeer goed van opzet zijn, vaak zelfs beter dan PC-simulaties.

Maar ja: ongelofelijk jammer is dat juist dit de enige spellen zijn die niet zonder leesbare teksten kunnen, en deze ontbreken helaas.... Enigszins sceptisch heb ik me met mijn trouwe woordenboek eens een avondje op dit spel gestort, en alle menu's vertaald. Het avondje werd een halve nacht.....

Als je weet wat alles betekent, is de kwaliteit van dit spel echt ontzettend hoog, mits je van strategiespellen houdt natuurlijk. Voor dit spel ben ik dan ook hard bezig een Nederlandse handleiding te maken, die te zijner tijd hopelijk door MSX-Engine geleverd zal gaan worden. Ik zal proberen er zo veel mogelijk informatie in te zetten over de scheepstypen, missies, planeten en menu's, zodat niemnd meer zal hoeven te klagen over onspeelbaarheid.

Op disk A staat de begindemo van het spel: uitstekende muziek, gave plaatjes en een spannend verhaal, het lijkt Star Wars wel! Een groot galaktisch imperium dreigt volgens het verhaal uit elkaar te vallen. Een aantal geallieerde planeten komen in opstand en willen zich afscheiden. Natuurlijk staat het imperium dit niet toe, en stuurt haar vloten uit om de rebellerende planeet te bezetten. De imperiale strijdkrachten worden geleid door admiraal Reinhart. De geallieerde troepen op hun beurt, geleid door Yan Wenly, proberen juist de keizerlijke troon omver te werpen, en de overgebleven imperiale planeten te veroveren.

Het spel bestaat uit vijf scenario's die elk een andere fase in de oorlog voorstellen, namelijk Operation Twilight of the Gods, The Battle of Rantemario, The Battle of Rigaal, The Battle of Eryusela en The Vermilion War. In het beginmenu kun je kiezen voor een van deze vijf scenario's, of voor de Campaign Mode, waarin je ze gewoon allemaal achter elkaar speelt. Hierna kun je iets doen wat bij andere simulaties vaak ontbreekt: je kunt partij kiezen! Of je speelt voor het keizerrijk of voor de imperiale troepen.



Een groot galaktisch imperium dreigt volgens het verhaal uit elkaar te vallen.

Ik koos dus voor het eerste, waarna er een schitterend plaatje volgt van 2 ruimte-slagkruisers. In deze mission-screens wordt onder het plaatje tevens aangegeven wat je opdracht is (welke planeten veroverd of verdedigd moeten worden) en hoeveel tijd je hiervoor hebt.

In het speelscherm zien we in een hoek een totale kaart en overzichtsradar van het stuk ruimte waarin alles plaats vindt. Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door een uitvergroot deel van deze kaart. In het begin (missie 1, keizerrijk) staan er maar vier planeten tot je beschikking, terwijl je er twee moet veroveren. Voordat je ook maar iets kunt doen, zul je natuurlijk eerst wat schepen in de lucht moeten brengen. Deze zijn er in alle soorten en maten: slagkruisers, jagers, kruisers, landingsschepen, bevoorradingsschepen, verkenners, spionnen, enzovoort. Schepen opereren meestal in vlootverband. Er zijn zo'n twintig vloten, met elk een nummer en de naam van de kommandant ervan. Mijn vloot nummer 1 heet dan ook Reinhart. Schepen worden weergegeven door blokjes of rondjes op het scherm, met de beginletter van het soort schip erop (B=battle ship, D=destroyer, enzovoort).

De manier van spelen is nogal afwijkend van veel andere strategiespellen van dit soort. Daar is het meestal zo, dat je een 'zet' doet, waarop de computer met een tegenbeweging komt, dan ben jij weer, enzovoort. Bij SWS is het zo, dat je tijdens een beurt eerst alles aangeeft wat er moet gaan gebeuren, en pas als je met alles klaar bent, geef je zelf aan dat je beurt voorbij is en gaat de computer de dingen uitvoeren, en passende tegenzetten doen. Nadeel hierbij is dat je ondertussen niets te doen hebt zo'n halve minuut lang (als je een turboR hebt, gaat alles natuurlijk veeel sneller). Het voordeel is echter dat er meerdere dingen tegelijk kunnen plaatsvinden: zo kun je tegelijkertijd vloot 1 een planeet laten aanvallen, een slagschip een verkenner laten uitsturen, vloot 2 opnieuw formeren, vloot 3 laten opstijgen, vloot 4 een patrouilleronde laten maken, en noem maar op.

Maar goed, voorlopig laat ik alleen wat vlootjes opstijgen, en een bezettingsaanval uitvoeren op Iselrone, een van de te veroveren planeten. Verder gaat dan trouwens alles automatisch, de vloten zoeken zelf hun weg, nemen de passende aanvalsformatie aan en sturen verkenners uit

LEGEND

om naar vijanden te speuren. Lui achterover liggend kun je dus rustig een half uurtje wachten, totdat de schepen hun bestemming hebben bereikt...

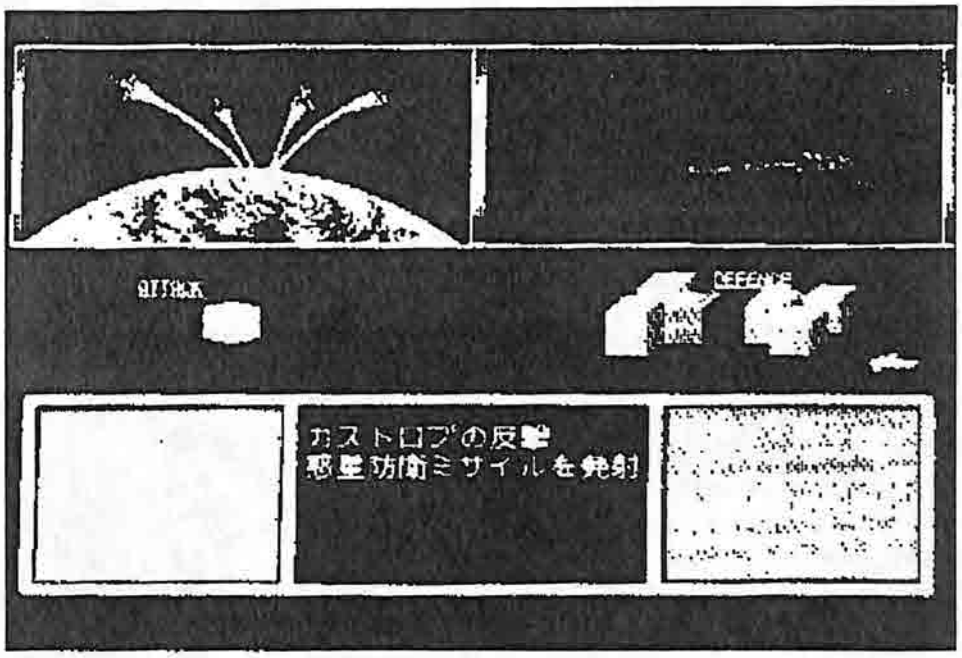
Alarm! Even voor de planeet signaleren de verkenners een opstijgende vijandelijke vloot! Het veroveren van de planeet moet dus maar even wachten. Je kunt de vloten nu op twee manieren inzetten: Een: het vlootverband behouden en een aanvalsmaneuvre uitvoeren, waarbij veel automatisch gebeurt. Twee: het vlootverband verbreken en met ieder schip afzonderlijk positie kiezen, zodat je je eigen taktiek kunt ontwerpen.

Voor dit vechten heb je drie wapens tot je beschikking: de laser, voor de langere afstand, raketten, voor de lange en middellange afstand, en voor de korte afstand "Spartanians" en "Walkures", kleine robotgestuurde kamikazescheepjes, die veel schade kunnen veroorzaken.

Bij dit vechten wordt de kracht van dit spel pas goed duidelijk. Je moet proberen te voorspellen wat je tegenstander gaat doen (en de computer is zeker geen gemakkelijke tegenspeler), en daar je eigen troepenbewegingen op afstemmen. Verder moet je rekening houden met het gevechtsbereik van elk afzonderlijk schip, van de wapens, en van de sterkte van het schild. In het begin is dit een enorme opgave, waarbij je er waarschijnlijk weinig van terecht zult brengen. Vooral 'aanvoelen' welke beweging je tegenstander gaat maken is echt een kunst, en ook moet je precies weten welk wapen je van welke afstand kunt afvuren. Zo zal een laser van heel dichtbij weinig effekt hebben, en een Walkure van veraf evenmin. Oefenen, oefenen en nog eens oefenen dus...

Alarm! Even voor de planeet signaleren de verkenners een opstijgende vijandelijke vloot!

Het vechten gaat in drie fases. Eerst krijg je gewoon je beurt, waarin je de bewegingen van de schepen kunt instellen, en maar hopen dat er dan een goede positie voor jou ontstaat, want je kunt natuurlijk niet voorzien wat de tegenstander gaat doen. Vervolgens, als alle schepen hun positie hebben ingenomen, kun je de doelen van elk schip op zich bepalen, en met welk wapen je het gaat raken (elk wapen heeft zijn eigen bereik, aangegeven met rechthoeken om de schepen heen). Het derde deel is het eigenlijke gevecht, waaraan je zelf dus niets meer kunt doen. Onderaan worden 3-dimensionaal de schepen weergegeven,



voorgesteld als balkjes (waarvan de hoogte de resterende 'power' van de schepen aangeeft) en de richtingsvektor van de schepen. De schotwisselingen worden boven grafisch weergegeven met prima animaties. Deze vorm van vechten bevalt me uitsteken, en ik ben er dan ook volledig aan verslaafd geraakt.

Helaas voor mij zijn de verdedigers van een planeet altijd in het voordeel, ze kunnen namelijk elke ronde hun energie via de planeet weer volledig aanvullen. Ik ben dus nog wel even bezig.....

Overigens kun je jezelf ook werk uit handen nemen, door in het systeem wat instellingen te veranderen kun je bepaalde handelingen door de computer laten verrichten, en zelfs de computer tegen zichzelf laten spelen, wat heel leerzaam is.

Galactic Heroe Legend vind ik het beste strategiespel tot nu toe op de MSX, alles is puur op taktiek gericht, zonder bijkomende frutsels (zoals bij Daiva of Strategic Mars). Dat betekent niet dat beeld of geluid er minder op hoeven te zijn, integendeel! De muziek is uitstekend (met en zonder FM-PAC) en de beelden en animaties zijn van zeer goede kwaliteit. Uitgespeeld ben je al evenmin snel. Over een scenario doe je de nodige uurtjes, en je kunt het spel voor beide partijen een keer uitspelen. En ook dan ben je nog niet klaar, want Bothtech heeft al een extra scenario disk met extra missies voor dit spel uitgebracht, en ook is er al een "Galactic Hero Legend DX Kit" uit, waarmee je je eigen scenario's kunt ontwerpen.

Voor de liefhebbers van de echte, onvervalste strategiespellen, die bovendien echt een tijdje kunnen gaan zitten voor een spel, is dit echt een topper. SWS staat garant voor maanden spelplezier. De arcade freaks moeten dit echter nooit kopen...



TESTOORDEEL

NAAM	Galactic Hero Legend
MERK	Bothtec
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
SPELKW.	8.5
SCORE	66
MEDIUM	2x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 228,=

The Tower

Jaaahh.... de winter begint weer goed!

Voor de MSX-gebruiker is er behoorlijk snel een vierde Xak verschenen (Fray rekenen ook tot de Xak- serie) met hetzelfde idee als z'n voorlopers: Xak the Tower of Gazzel. Het avontuur van deze keer ruikt naar gevaar... het hele spel draait om: de toren van Gazzel...



Xak 2 en Fray, allebei gebaseerd op dezelfde personen, vergrootten de wereld van Xak voor de MSX-gebruiker. Xak is inmiddels uitgegroeid tot het meest populaire MSX-spel in Europa en wat dat betreft heeft Microcabin hier een gat in de markt geslagen. Aan de Xak-serie worden meer en meer produkten toegevoegd die nauwelijks meer van elkaar verschillen. Het aantal Xak-titels inmiddels uitgegroeid tot vier, namelijk Xak the Tower of Gazzel en zijn voorgangers Xak 1, Xak 2 en Fray. Volgens Microcabin moet het uitbrengen van het vierde deel gevierd worden. En, bij Microcabin houden ze niet alleen van woorden, maar ook van daden. Gazzel is voor een Thanks Price van Hfl. 185,= op de markt gebracht, en dat klinkt al een stuk beter dan Hfl. 206,=.

In het midden van de Duisternis, vindt er een onheilspellende ontmoeting plaats tussen drie figuren: een man, Gill Berzes, een vrouw, Al Acrila en de mysterieuze "Stem der Duisternis". Samen smeden ze een duister plan om de laatste van "Duels Nazaten" uit de weg te ruimen. Zijn naam is Latok Kart. De volledige macht van het formidabele demonenleger zal worden ingezet, eindelijk zal de doder van Badu, Gospel, en een enorm aantal andere demonen, verslagen worden. De krijger Latok Kart, Duels nazaat, zal sterven! Alleen dan kan de heersende vrede in de wereld voorgoed verstoord worden...

Een jaar na de val van Gospel, besluit Fray Shelban opnieuw een reis te ondernemen. Na jaren reizen komt ze bij een klein dorpje, Rigia, waar ze een vreemde ontdekking doet. De bewoners van dit dorpje leven in voortdurende vrees. Een nabijgelegen geheimzinnige toren, de Toren van Gazzel genaamd, die al jaren leeg stond, is plotseling tot leven gekomen. 's Nachts waren er monsters in het bos rond de toren, en vreemde lichtschijnselen zijn er waargenomen. Maar het vreemdste is de gedaante die soms rondwandelt in de buurt van het dorp. Een gedaante die sprekend lijkt op Fray's vriend, Latok Kart......

Fray roept Latok en enkele van zijn oude vrienden bijeen om het raadsel van de Toren van Gazzel en de "valse Latok" op te lossen.....

Latok Kart is de held van de Xak-serie. In zijn hart houdt hij van Fray, maar hij is te flegmatiek om dat toe te geven. De vaardigheid met het zwaard van deze nazaat van Duel is ongeëvenaard. Waarschijnlijk zal hij deze keer al zijn talenten nodig hebben.

De vrouwelijke elf Lou Pixie komt uit de elfenwereld (Orshaniti). Haar gezichtsvermogen is onovertroffen en ze is zeer goed in het opsporen van valstrikken. Ze kan ook je magie weer aanvullen. En, zoals je hebt gezien in Xak 2, is ze nogal snel op haar teentjes getrapt.

De voormalige non Fell Bow van het dorpje Banuwa, trekt nu de wereld rond met Horn. In de toren, zal ze alle wonden genezen die je oploopt. Ze heeft ook de beschikking over hele nuttige teleportatie-magie.

Latok ontmoette Fray Shelban in Xak 1, in het midden van een donker bos. Ze is gek op Latok, en ze is een expert op het gebied van offensieve magie. Buiten deze aanvallende spreuken, kan ze Latoks magic points aanvullen.

Horn Ashtar is een rondreizend minstreel. Hij kan zowel offensieve als genezende magie

De nieuwe avonturen van Latok beginnen bij MSX- Engine!!!

gebruiken. Latok ontmoette hem in "Xak 2", in "Bross Forest". Hij houdt van mooie vrouwen.

Ryune Greed: een zeer behendig strijder, hoewel hij een beetje onstuimig is. Ryune kan

of Gazzel

Latoks aanvalskracht verdubbelen. In dit spel verschijnt hij pas later op het toneel.

Spannend verhaal, schitterende personages, maar... Xak 3 was een spel met een akelig, zeer akelig staartje...

Allereerst is Xak 3 door Microcabin in Japan maar liefst zes weken te laat uitgebracht, dus de bestelling van tientallen Xak 3's (waarvan een flink aantal besteld door onze klanten) werd al veel later verstuurd. Tja, en dat treedt de wet van Murphy in aktie: Murphy was een meneer die ooit een wet opgesteld heeft die vermeldt dat als er eenmaal iets misgaat, ook

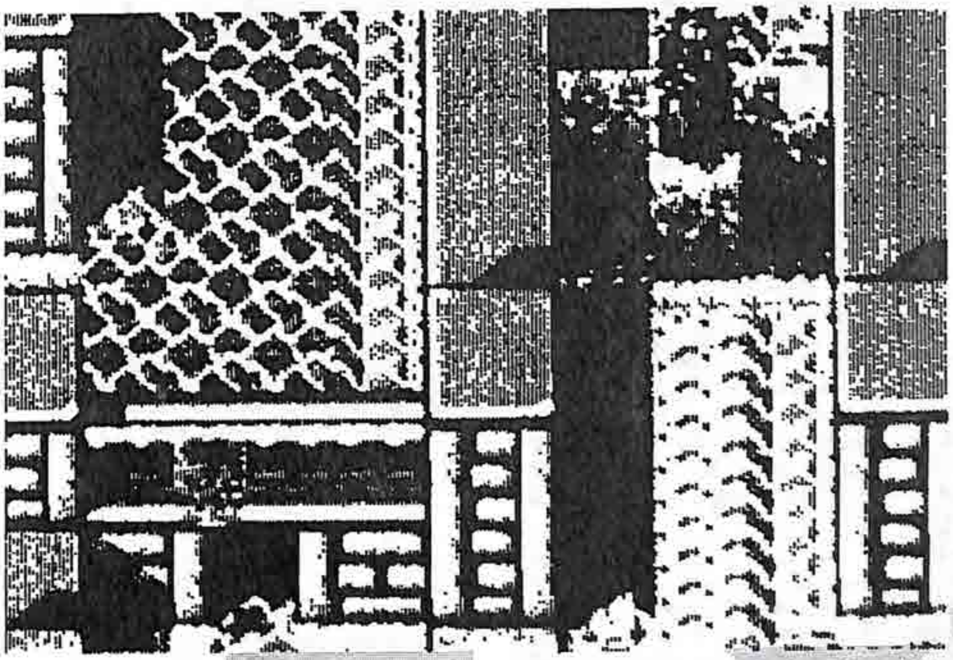


The Tower of Globey

gelijk alles misgaat. Bij Xak 3 werd deze wet mooi in praktijk gebracht, want vier weken na verzending hadden we nog steeds niets ontvangen. Gebeld, gefaxt, en ja hoor, de Nederlandse douane was het... **kwijtgeraakt.** Wat we tegen ze gezegd hebben zullen we maar niet herhalen, maar fris was het in ieder geval niet. Waarschijnlijk is alles wel te achterhalen, maar er zal iets meer tijd in gaan zitten. Let wel, het gaat alleen om Xak 3's!

Zonder Xak 3 kon deze Engine niet weg, want op de voorkant was alles natuurlijk al lang en breed aangekondigd. Dus, wachten maar met die Engine tot we ons weegden. En toen bleek maar weer eens: waar zouden we zijn zonder de (trein?) Engine-leden! Martin Bakker, inmiddels al een tijdje enthousiast lid, had het spel zelf naar Nederland gehaald (de douane had het niet kwijt gemaakt) en bood het ons een aantal dagen ter recensie aan en zo kwam alles toch nog goed.

Goed, bij de levering van Xak 3 doken dus aardig wat problemen op. Dat de wet van Murphy echter nog steeds zijn uitwerking niet



verloren had, daar kwamen we later in het spel nog achter...

Xak 3 wordt geleverd in een zeer luxe verpakking, vandaar misschien wel de subtitel 'Xak Precious Package'. In de kolossale doos (dachten we toch bijna dat we er een gratis turboR bij kregen!) vinden we 'slechts' vier diskettes, een handleiding, een keyboard-sheet, een enqueteformuliertje en een set pleisters. Pardon? Pleisters? Gaaf! Gaaf! Het is Fray, het is Fray! Inderdaad, echte pleisters van Fray, die, volgens de handleiding, noodzakelijk zijn om het arme meisje te genezen als ze gewond is geraakt tijdens het bevechten van demonen. Het moet niet veel gekker worden...



The Tower of Gazzel



De introdemo, die ook al te vinden was op Fandisc 10, is kort maar krachtig. Schitterende muziek, mooie graphics en donderend FM-PAC geweld. Op de tweede disk staat het magazine Cabin Times, dat in de vorm gegoten is van een journaal, met, gaaf, Fray als presentatrice. Waar dat mens al niet goed voor is...

Leuk, maar nu blijven er nog maar twee diskettes over voor het spel zelf. Achteraf gezien blijkt dat je, ondanks dat Xak 2 op vijf diskettes stond, en Xak 3 op drie (inkluis introdemo), minstens net zo lang bezig bent met Xak 3 als met Xak 2.

Je start op middenin het bos, met het middeleeuwse deuntje uit Xak 2. Fray en Latok lopen door het bos en zitten een beetje verliefd te ruzieen over van alles en nog wat. Na wat gelopen te hebben kom je bij de toren van Gazzel aan, waar drie bekenden, namelijk Pixie, Horn en Feru je opwachten en je het een en ander over de toren vertellen.

En nu wordt het leuk. Je mag nu een Support Member uitkiezen die je zal gaan vergezellen op je tocht door het donkere kasteel: afijn, daar hadden we het in het begin al over. Daar komen de eerste moeilijkheden al snel opdagen...

De toren is opgebouwd uit verschillende verdiepingen. Zo is er een verdieping onder de grond, de Verdieping der Duisternis, de verdieping daarboven (de begane grond) is de Verdieping der Aarde. De verdiepingen staan in verbinding met elkaar door middel van trappen. Al snel echter, zul je er achter komen dat er bepaalde delen zijn op de onderste verdieping waar je absoluut niet bij kunt komen, maar waar wel belangrijke items liggen. De truuk is nu om je nu in bepaalde openingen op de eerste verdieping te gooien, en dan wel in die openingen die uitkomen in de kamers van de onderste verdieping waar je anders niet bij kunt komen. Je snapt het al, dat is tamelijk veel puzzelwerk.

Na alle items gepakt te hebben zit je uiteindelijk muurvast. De rest van de toren kun je alleen bereiken over een ophaalbrug die omhoog gehesen is. Naast de ophaalbrug zijn twee kamertjes. In het linkerkamertje zit een Maantegel in de muur, en in het rechterkamertje een Zontegel. De bedoeling is nu om de Zon- en Maankristallen die je inmiddels gevonden hebt in die tegels te stoppen en ja hoor, de brug valt naar beneden.

Door het hele kasteel zijn talloze beelden te vinden van versteende mensen, die betoverd zijn door de demonische machten in het kasteel. Verder weg op de eerste verdieping is een gang te vinden die, zoals Horn, mijn toenmalige Support Member, opmerkte, doodloopt. In die gang echter staan twee beelden en als je daartussen staat zul je merken dat je op die plek door de muur kunt lopen. Via een serie rollende vloeren (springend voortbewegen!) kom je bij een kistje met daarin een sleutel, waarmee je een deur kunt openen naar de tweede verdieping, de Verdieping van het Vuur.

Daar lopen onder andere robots rond die zichzelf kontinu laten ontploffen zodra je bij ze in de buurt komt. Hakwerk verboden dus. Het is nu de bedoeling om de Forceshot mode in te schakelen. Of deze aan of uit staat, wordt aangegeven door middel van een lampje rechtsonderin het scherm. Nu kun je dus ook gewoon schieten, maar dat kost wel het een en ander aan Magic Points van je Support Member. Zijn die op dan is het feest wel mooi afgelopen. Onder het Forceshot lampje vinden we nog een lampje dat aangeeft of de See Through mode aan of uit staat. Als deze aan staat dan worden alle optische natuurwetten overtreden en kun je Latok netjes door een muur heen zien. Wel handig, want het hele spel is, net als Solid Snake van Konami, semi-driedimensionaal opgebouwd en soms zijn je personages dus netjes achter een muur verdwenen. Even niet opgelet en je loopt je rot te zoeken naar Latok en z'n Support Member!



The Tower of Gazzel

De eerste demoon, een Gobfin, is nu snel gevonden (denk aan de truuk met de opening!) en het gevecht kan beginnen. Gobfin gooit met een uit de kluiten gewassen boemerang: drie keer raak en je bent zo dood als een pier. Na wat oefenen had ik hem verslagen. En nu.. nu kwam Murphy weer boven water.....

De MSX liep vast. Muurvast. Werkt Sorcerian al niet naar behoren op de Philips, Galactic Hero Legend heeft hetzelfde probleem, Emerald Dragon heeft hetzelfde probleem, en ja hoor, Gazzel heeft ook weer precies hetzelfde probleem. Na het verslaan van een demoon loopt de Philips vast en kun je je Xak 3 wel weggooien. Tenminste...

MSX-Engine, jouw redder in nood!

...als het niet mogelijk was om files te krijgen bij MSX-Engine waarmee je weer verder kunt gaan precies op de plek nadat de demoon verslagen is. Op de Dragon-Disk redaktie wordt nu hard gewerkt om Xak 3 aan te passen voor de Philips, zodat je zelfs niet meer met aangepaste files hoeft te werken. Deze zullen geplaatst worden op Dragon-Disk #7. Het is echter ook mogelijk om de files eerder aan te vragen als je Xak 3 bij ons hebt besteld, anders zul je moeten wachten op DD7.

Gelukkig, het was dus niet zo erg als we dachten, maar reken maar dat we hier aardig in paniek waren toen we merkten dat Xak konsekwent vastliep!

Er zijn drie verschillende soorten items. De eerste soort, item A, bestaat ui items die direkt en meerdere malen te gebruiken zijn. B-items zijn alleen op bepaalde plekken te gebruiken en werken meestal maar een keer. En tenslotte zijn er nog de zogenaamde Gauntlets, handschoenen, die je aanvals- en verdedigingskracht ophogen. Goed gezien, geen gezeur meer met Experience!

Op de tweede verdieping wordt alles veel moeilijker! Zo is er een kamer met daarin zes pilaren die opgesteld staan in een cirkel. Binnen die cirkel ligt een item (de Ring van Aerea), maar, zodra je die gepakt hebt verschijnt er een ondoordringbare ring van vuur tussen de pilaren en kun je het wel shaken. Er zit niets anders op dan, zoals Pixie vertelde, de ring weer terug te leggen en, kijk, de vlammen zijn verdwenen.

Je zou uit dit alles kunnen opmaken dat je verdieping voor verdieping uitspeelt, maar dat is niet waar. Regelmatig moet je 'even' terug naar de onderste verdieping om daar met een bepaald item dat je op de derde verdeiping hebt gevonden een barriere weg te halen en de sleutel te pakken die je nodig hebt voor de vijfde verdieping op te halen. Ik noem maar iets.

Handig zijn de kristallen bollen die je op elke



verdieping kunt vinden. Daarmee is het mogelijk je in een keer naar een bepaalde verdieping te teleporteren. Als je wilt saven kan dat niet zomaar. Je moet jezelf daarvoor naar de ingang van de toren teleporteren en Feru aanspreken. Zij zorgt voor de rest.

Met Fray valt een hoop lol te beleven. Was het in het gelijknamige spel al zo dat je regelmatig in een deuk lag, in Xak 3 is dat niet minder, want ons meisje kan af en toe aardig de clown uithangen. Zo staat ze erop om een liedje te zingen voor een versteende ridder (en echt waar, zolang ze zingt kun je niets, maar dan ook niets anders doen dan luisteren!) en blaast ze je bijna omver tijdens het uitspreken van een Lightning Bolt spreuk die nodig is om een aantal rotsblokken te verwijderen. Gelukkig voor jou wordt de zingende Fray na een tijdje onderbroken door Latok die haar er attent op wijst dat ze gelukkig meer verstand heeft van verzekeren.

Hiroaki Kubo-san, de meneer die de Traps & Maps heeft ontworpen heeft goed z'n best gedaan. Je moet niet vreemd opkijken als er tijdens het openmaken van een kistje ineens een opening verschijnt en je netjes een verdiepinkje omlaag tuimelt en zo een Chemic Potion breekt.

Je leest het, ondanks het feit dat het spel op maar twee diskettes staat ben je hier weken zoet mee. De moeilijkheidsgraad ligt hoger dan die van Xak 2. Xak 3 is ook veel minder saai: in Xak 2 ging het er hoofdzakelijk om om zoveel mogelijk monsters neer te hakken om maar experience te krijgen en ik heb verhalen gehoord over mensen die de C-toets met een plakbandje hebben vastgezet en de computer een dagje hebben laten staan... dat is bij Xak 3 niet meer nodig, het komt echt op slimheid aan. Xak 3 is ook minder langzaam: er hoeft minder geladen te worden... een verademing. Het zal wel komen door het feit dat Xak 3 op slechts twee diskettes staat.

Kortom: grandioze muziek (de beste op MSX), schitterende graphics, en een voortreffelijk hoge spelkwaliteit. Verplicht voor iedere MSX-gebruiker! Nee, dit keer kom je er niet vanaf met 'Toch veel te duur...', want Xak 3 is iedere gulden dubbel en dwars waard! Verplichte kost!

WAUW!

TESTOORDEEL

NAAM	Xak the Tower of Gazzel
MERK	Microcabin
SOUNDS	10
GRAPHICS	8
SPELKW.	9
SCORE	72
MEDIUM	4x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2 Geen Philips
PRIJS	Hfl. 185,=

Interview
Martin Kruit, MK Public Domain



Druk in gesprek met een van zijn klanten...

Martin Kruit is geen man van woorden, maar van daden, dat merkten we al snel tijdens het gesprek dat we met de bedrijfsleider van MK Public Domain hadden... Lees wat deze man te zeggen heeft over zijn geheimen... zijn prive-leven... en... MSX!!!

De vraag die we eigenlijk aan iedereen stellen: Hoe begon je met MSX?

Ja, ik wilde eigenlijk op een gegeven moment een computer hebben en ik ben gaan zoeken in computerbladen en daar viel zo vaak de naam MSX dat ik dacht van: 'Nou dat is het systeem dat ik moet hebben!'. Ik ben op zoek gegaan naar een tweedehands MSX, zo'n SONY HBF-75P, met disk-drive, en die heb ik toen gekocht.

Wie is Martin Kruit?

Ehm, wie is Martin Kruit? Da's een hele goeie. Dat is een fotograaf, van huis uitgewoon, al jaren. Een jaar of acht geleden ben ik voor mezelf een bedrijfje begonnen als fotograaf. Via m'n hobby ben ik eigenlijk in MSX gekomen.

Martin prive...?

Ik ben getrouwd, elf jaar al, ik heb geen kinderen, alleen een hond.

Wat doe je in je vrije tijd het liefst?

Momenteel vis ik het liefst.

Wat doe je het minst graag?

Ha, eigenlijk is dat werken...maar dat moet wel.

Wat betekent het MSX-systeem voor je?

Voor mij is het een grandioos systeem, helaas is het in het slop geraakt door de grote heren, Philips en Sony. Van Sony kan ik het begrijpen, van Philips helemaal niet.

Stel: MSX is weg, wat ga je dan doen?

Dan stop ik...tenminste als er echt niemand van me meer wil kopen, dan stop ik er gewoon mee.

Ik zeg dus niet meer: "Dit gaat er komen." en "Dat gaat er komen."

Hoe is MK Public Domain begonnen?

Dat begon op het moment toen er in de kranten artikelen kwamen van 'MSX is dood'. Ik las in die tijd bijna elke dag een computerblad dat er was en daarin kwam je eigenlijk konstant Public Domain voor de PC, Amiga, de Atari en dergelijke tegen, en voor MSX was dat er helemaal niet. Nou, toen ben ik begonnen met spitten in mijn eigen diskettebak om te kijken wat daar nu Public Domain van was, en zo ben ik een heel klein bestandje gaan opzetten van twintig diskettes en daar ben ik clubjes mee langsgegaan en floppy's uitgedeeld en dergelijke. En zo is het een beetje gegroeid.

We willen altijd op de hoogte gehouden worden van de nieuwste nieuwtjes. Zijn er op het moment nog proefprojekten bij jullie?

We hebben nu een stuk of tien projekten...

Zoals?

Daar zeg ik liever niet zoveel over. Helaas zijn er een paar dingen bij die fout gegaan zijn, zoals het SCART-projekt. Mensen verwachten er dan wat van, en je kan het op een gegeven moment toch niet waarmaken. We zijn wel bezig met 4 Megabyte, en dat is iets wat er wel in ieder geval gaat komen.

Krijg je veel klachten?

Nee, er werkt nooit iets totaal niet. Alles gaat hier goed de deur uit, het ene is wat makkelijker te maken dan het andere, als iets fout blijkt te zijn; we hebben een heleboel geheugenuitbreidingen verkocht, dan kan er wel eens een draadje niet goed zitten, waardoor die niet meer werkt. Die herstelreparaties worden altijd als eerste gedaan. Echte klachten, nee, niet echt.

Zijn er in het verleden dingen gebeurd waar je nu wel spijt van hebt?

Het grootste probleem is het niet kunnen waarmaken van dingen. Zoals die uitbreidingen die eraan zitten te komen, en ik dat dan al aan allerlei mensen vertel, omdat ik er gewoon van uitga dat iedereen net zo hard z'n best doet als ik. Dan denk ik, het komt wel in orde, maar

Interview
Martin Kruit, MK Public Domain

dan komt het dus niet in orde.

Wat heb je daar toen tegen gedaan?

Ja, ik probeer m'n mond nu dicht te houden. Ik zeg dus niet meer 'Dit gaat er komen.' en 'Dat gaat er komen.' Tegenwoordig doe ik dat niet meer zo.

...ik heb Wammes, MCM, toen opgebeld en heb gezegd: "Ik durf te wedden dat Karl van HSH niet betaalt."

Wat houdt de service van MK nu precies in?

Als iets niet goed gemaakt is stuur je het gewoon terug en dan zorgen we ervoor dat alles wel werkt. Kosteloos.

Toch hebben jullie regelmatig een antwoordapparaat opstaan. Is dat service? Hoe snel bellen jullie over het algemeen een klant terug, bellen jullie een klant wel terug?

Als ik moet fotograferen luister ik hem 's ochtends niet af, dan wordt het of 's avonds, als ik tijd heb om terug te bellen, of de volgende ochtend weer. We maken gewoon een lijst van degenen die gebeld hebben, we bellen ze dan terug, laten eventueel een notitie achter als ze op die en die datum niet opgenomen hebben; we doen dat drie keer in totaal, en daarna wordt hij of zij gewoon van de lijst geschrapt.

Jullie zijn bereikbaar van 10:00-17:00, kantoortijden. Is dat omdat jullie een echt bedrijf zijn geworden?

We zijn altijd al een bedrijf geweest en het is dan toevallig wel in huis; je hebt gewoon je rust nodig. Soms bellen mensen zelfs midden in de nacht en het is gewoon bij ons niet zo dat mensen kunnen bellen wanneer ze willen. We zijn gewoon een kommercieel werkend bedrijf en werken gewoon op kantoortijden.

Hoeveel klanten heb je ongeveer?

In mijn computer zitten ongeveer 3.000 klanten.

Is het geen goed idee dan om een winkel te beginnen?

Een winkel, nee, dat is niet haalbaar. Je moet daar personeel hebben staan, je moet daar spullen hebben liggen, je moet spullen op je plank hebben liggen, dat kost geld.

Wat heeft MK zelf ontdekt, zelf gemaakt?

Alles en niets.

Wat is alles, en wat is niets?

Alles wat wij hebben, tenminste de geheugenuitbreidingen en dergelijke, is zelf ontdekt en zelf gemaakt. Op een gegeven moment ben ik tegen iemand aangelopen die mijn computer wel wilde uitbreiden - ik was al bij een heleboel verschillende mensen geweest die zeiden dat ze dat konden; naar een megabyte uitbreiden. Maar, dat konden ze niet. - toen ik bij deze man terecht kwam, en hij kon het wel. Hij deed dat voor clubjes en dergelijke. Nou, toen ben ik met hem gaan praten over het eventueel verkopen van die geheugenuitbreidingen, en, dat kon. Nou, zo zijn we op het MSX2plus-gebeuren gekomen. Sparrowsoft was er toendertijd mee bezig. We hebben daar eens naar zitten kijken, maar het klopte helemaal niet, hoe dat in elkaar zat, toen is hij gaan zoeken hoe dat dan wel echt goed moest, met geheugenuitbreidingen en uitbreidingen ook, op zoek naar betere chips.

En het 7 megahertz-projekt?

Dat is een ontwikkeling van mijn techneut helemaal. Mijn computer is een keer kapot geweest, daar heeft 'ie toen een printje voor gemaakt om het weer werkend te krijgen, en dat printje had 'ie toen toevallig zo gemaakt dat de computer op 7 megahertz werkte. Het bleek te werken.

Ik was onlangs op de beurs in Almelo en ik zag daar op jullie stand een spel liggen? Gaan jullie die nu ook verkopen?

Nee, absoluut niet. Ik heb vroeger wel spelletjes verkocht die ik dan weer opkocht bij andere bedrijven en dat liep wel een beetje. De prijzen waren laag, en daar verdiende ik wel iets aan; uiteindelijk heeft 't alleen maar geld gekost.

In mijn computer zitten ongeveer 3.000 klanten.

En dat spel Trouble in Town, de winnaar van de MCM programmeer-wedstrijd?

Op een gegeven moment was Wammes, MCM, bezig met een programmeer-wedstrijd, en ik heb toen Wammes opgebeld en heb gezegd: 'Ik durf te wedden dat Karl van HSH niet betaalt.' Nou, en dat was niet waar, enzovoorts. Toen heb ik gezegd, dat, mocht 'ie niet betalen, dan ben ik bereid om het prijzengeld over te nemen. En op een gegeven moment kreeg ik een belletje dat HSH niet kon betalen en toen moest ik dus terugkomen op mijn belofte. Nou, dat heb ik dus gedaan, ik heb, het prijzengeld uitgekeerd, maar dat geld moet wel terugkomen. En dat probeer ik terug te krijgen door verkoop van die spellen.

Heb je nog iets speciaal met MCM?

Nee, de enige verbinding is dat ik adverteer bij hen en dat zij mijn produkten recenseren.

Daar houdt het helemaal mee op?

Ja, daar houdt het helemaal mee op.

Er gaan geruchten dat je HSH hebt opgekocht.

Ik heb HSH niet opgekocht...

...HSH is failliet gegaan, en je hebt een gedeelte van de inboedel gekocht...

Nou, ik heb nu, op dit moment, nog helemaal niets opgekocht. Volgende week zondag ga ik er naar toe om erover te praten of er voor mij nog iets interessants is.

Wat wil je opkopen en wat wil je met die HSH-spullen gaan doen?

Nou, er was dus een versie van Dynamic Publisher die op de harddisk zou werken; dat is iets wat ik vreselijk graag wil hebben.

MSX is een verdeeld land. Wat vind je eigenlijk van die clubjes,

Interview

Martin Kruit, MK Public Domain

bijeenkomsten en alles?

Vroeger vond ik het heel leuk, toen was het nog een echte hobby natuurlijk, MSX, en sinds dat het meer m'n werk geworden is kom ik niet zo vaak meer op clubdagen en clubavonden en zo. Het begint een beetje te vervelen.

Op die bijeenkomsten wordt vaak van alles gekopieerd. Wat vind je daar van?

Daar ben ik echt heel erg tegen, want ik verkoop ook zelf software waarvan ik graag heb dat ze niet gekopieerd wordt natuurlijk. Op sommige momenten kan je er gewoon niet onderuit, sommige programma's zijn gewoon te duur, er zijn geen demo-versies van, of er is gewoon helemaal niet aan te komen en op zo'n moment denk ik van: 'Laat maar gaan.'

Jouw diskettebakken?

Mijn eigen diskettebakken? Net zoals de andere diskettebakken: vol met illegale software.

Heb je thuis ook nog origineel spul staan?

Metal Gear...

Metal Gear 1?

Ja, 1. ... King's Valley 2, nog wat van dat Eurosoft-spul, tja, dat was eigenlijk alles...

Wat vind je van Nederlandse produkten?

Die vind ik mooi, heel goed, helaas zijn er teveel mensen die kopieren om het voor de programmeurs interessant te maken. Arc is gewoon veel te duur verkocht door die beveiliging en door...ja, je weet natuurlijk van tevoren dat je er niet zoveel van gaat verkopen omdat 't toch gekraakt wordt.

Ik neem aan dat je niet alles zelf doet bij MK Public Domain. Word je nog geholpen?

In het begin runde ik alles helemaal alleen, tegenwoordig kom ik daar niet meer aan toe: mijn vrouw zorgt voor het verzenden en de bestellingen, ikzelf ga achter de nieuwe ontwikkelingen aan en probeer zoveel mogelijk in mijn bedrijf te krijgen. Er zijn een aantal mensen die PD voor mij uitzoeken, wat ik dan zelf weer in het bestand zet, en ik heb iemand die het klantenbestand een beetje bijhoudt. Iedereen die wat bij mij koop komt automatisch bij mij in het bestand met wat 'ie van mij gekocht heeft, zodat ze nooit bijvoorbeeld twee of drie keer dezelfde diskette kunnen kopen. Mijn vader brengt veel weg en haalt veel op en ik heb iemand die de geheugenuitbreidingen doet, plus nog iemand die wat helpt op beurzen en zo.

Japan... wil ik niets mee te maken hebben.

Je bent dus erg druk met MK Public Domain.

Heel erg, ja. Ik denk dat ik ongeveer, zeg, 25 uur per week in MK stop.

Heb je de fotografie nog nodig of kun je helemaal leven van MK Public Domain?

Fotografie speelt nog steeds de belangrijkste rol. Van MSX alleen zou ik niet kunnen leven, althans als je die paar mensen die voor je werken mee zou rekenen; als ik alles helemaal zelf zou doen met mijn vrouw, dan zou het misschien gaan, maar, dan zou het geen vetpot zijn.

Een paar steekwoorden, wat vind je van een MSXturboR?

Grandioze machine, als er software voor zou zijn en als 'ie ook nog Europees was. Ik heb er zelf eentje staan en af en toe zit ik gewoon te vloeken boven dat toetsenbord.

Japan?

Japan... wil ik niets mee te maken hebben. Ik heb al zo vaak gefaxed, geschreven, gebeld, brieven laten vertalen naar het Japans en zo goed als geen antwoord gehad.

Demo's?

Demo's hangen zo onderhand m'n keel uit.

Wammes Witkop?

Een grote man in MSX-land, helaas besteedt 'ie de laatste tijd teveel tijd aan z'n blad PC-Active, nadat inderdaad z'n interesse voor MSX wat op de achtergrond is geraakt. En verder is het een prima man.

Steven Vanhetgoor?

In principe een prima man, ik heb er wat probleempjes mee gehad; dat is allemaal, volgens mij, voortgekomen uit misverstanden, volgens hem niet. Er waren gewoon misverstanden. 't Is jammer dat 'ie daar teveel over blijft zeuren.

MSX-Engine?

Ehm... ik weet er weinig van. Ik zie op beurzen wel eens mensen staan, ik lees het blad, dat vind ik leuk. Verder krijg ik eigenlijk niet precies hoogte van wat er nou allemaal achter zit.

Wat vind je van het importeren van software?

Een hele goede zaak, ik denk alleen dat er teveel geld besteed wordt aan het importeren van software. Ze kunnen beter afspraken proberen te maken met fabrikanten; fabrikanten als Compile en dergelijke, daar valt wel mee te praten; met ASCII uiteraard niet en met Konami helemaal niet, om nog eens Engelse versies te krijgen.

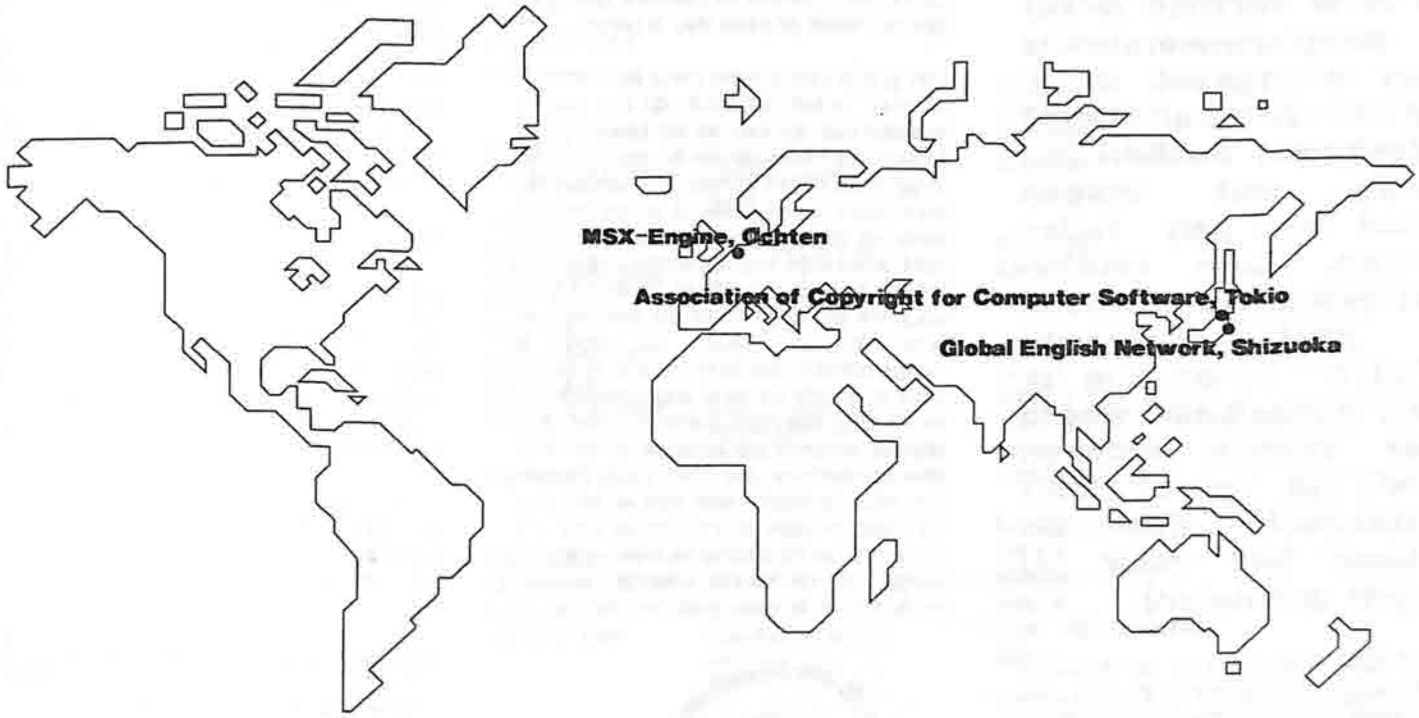
Wat is je droom?

Een echte droom? MSX in Nederland weer levend krijgen.



JAPAN

De tweede Japanse firma heeft gereageerd op een schrijven van ons...



Zaken doen met Japan; sommige mensen weten hoe frustrerend dat is. Het is ontzettend moeilijk om in kontakt te komen met Japanse softwarehuizen en bedrijven, en dat geldt ook voor de Japanse MSX-bedrijven. En toch..

Sinds februari 1990 beschikt MSX-Engine over een rechtstreeks kontakt met de firma Global English Network, onze huidige exporteur uit Japan. Deze firma zorgt ervoor dat jullie bestelde soft- en hardware keurig verzonden wordt naar Nederland. Zonder deze firma konden (en kunnen!) we het als MSX-Engine Import wel op onze buik schrijven; MSX-Engine is puur een doorgeefluik in Nederland. Op het moment is het kontakt tussen MSX-Engine en MSX-Gen beter dan ooit en we hopen dat dat zo blijft.. als het aan ons ligt, in ieder geval wel!

Eind september 1991 hebben we, in een wanhopige bui, ACCS, de Association of Copyright for Computer Software, geschreven. ACCS is het bedrijf dat achter de No Copy beveiligingen zit, jullie hebben hun logootje ongetwijfeld wel eens gezien op een origineel stukje software. ACCS is ook het bedrijf dat in elke MSX-Magazine en MSX-Fan (de twee grootste Japanse MSX-Magazines) met twee full-color pagina's adverteert. Op een van de pagina's zijn een hondje en een jongetje afgebeeld; het hondje vraagt om een kopie, en het jongetje antwoordt dan, hoogst beledigd, 'Nee, kopieren is verboden!'.

We hebben ACCS toen geschreven omdat er bijna geen geimporteerde software meer verkocht werd en MSX-Engine het gewoon eventjes niet meer zag zitten. Handelaren in illegale kopies waren op dat moment ontzettend aktief en daar moest gewoon wat aan gedaan worden. Nogmaals, we zijn niet tegen kopieren, maar het moet wel binnen de perken blijven! Koop gewoon zo heel af en toe eens wat, het hoeft niet eens veel te kosten, als je je goede wil maar toont!

'Ja, maar, hoeveel ik ook koop, Japanse produkten komen toch nooit meer terug in Europa!'. Tja, dat dachten wij ook, totdat..

Er halverwege oktober een brief in de bus viel van.. de Association of Copyright for Computer Software! Ja, wat we niet voor mogelijk hadden gehouden was dan toch gebeurd, ze hadden teruggeschreven! En, beste lezers, op zo'n moment heb je even het gevoel dat MSX in Europa weer heel dichtbij is. Dat gevoel werd nog versterkt door de inhoud van de brief, die we hieronder vertaald hebben neergezet, omdat we jullie niets willen onthouden..:

"Dank u voor uw brief, gedateerd 25 september 1991. Het is een spijtige zaak dat uw firma zoveel te lijden heeft doordat zoveel van uw software gekopieerd wordt. We hebben uw situatie doorgenomen, maar uw informatie is nog niet voldoende. Zou u ons daarom kunnen voorzien van meer informatie voor ons onderzoek? Om alles zo goed mogelijk te laten verlopen zouden we graag een aantal dingen van uw bedrijf willen weten. (..)"

(Let op, nu komt het!)

"We zijn bereid om de zaak te onderzoeken; des te sneller en exakter u antwoordt, des te beter kunnen wij u helpen. Hoogachtend, Jiro Araki, ACCS."

Zo, die zit. MSX-Engine heeft rechtstreeks kontakt met een hele grote Japanse firma. Maar, wat betekent dat nu voor jullie? Wel, het eerste kontakt is gelegd en we weten zelf ook nog niet wat hier uit gaat rollen. Wel heeft dit ons een enorme stimulans gegeven om door te gaan met faxen en schrijven naar Japan, want dat is het land waar we MSX-winkels en -warenhuizen op elke hoek van de straat vinden.

Er zijn een paar dingen gaande met een paar hele grote bedrijven en we zijn op het moment over een aantal dingen in onderhandeling met ASCII en Compile. Dat gebeurt (nog) niet rechtstreeks; deze onderhandelingen verlopen allemaal via MSX-Gen. Voordat er resultaten zijn behaald willen we echter nog niets prijsgeven, omdat er nog helemaal niets zeker is. Maar, let op, want er gaat iets gebeuren!

We houden jullie op de hoogte van verdere belangrijke ontwikkelingen; voorlopig willen we er verder niet teveel aandacht aan besteden, omdat MSX-Engine Magazine in de eerste plaats een blad is voor de MSX-gebruiker, en niet voor de Japan-fan.

MACHINETAAL

Voor de gevorderde spelprogrammeur

Op veler verzoek wordt de programmeercursus weer voortgezet. In de tijd dat de kursus heeft stilgelegen, hebben we aardig wat vragen gehad naar een fade-routine. Zo'n routine laat een beeld uitdoven of juist andersom: infaden (daar kon ik geen Nederlands woord voor vinden; indoven vond ik niet echt fantastisch, dus we hebben het maar bij Engels gehouden).

Het principe berust op het feit dat een aantal MSX2-schermen voorzien zijn van een color-tabel. Zo'n color-tabel bevat de RBG-info over de zestien kleuren die dan tot je beschikking staan. RBG staat voor Red, Blue, Green (in die volgorde en dus niet, hoewel misschien logischer, RGB). Per primaire kleur zijn 8 verschillende intensiteiten mogelijk. Hiermee kun je dus een kleur mengen zoals een schilder dat doet. Vandaar dat zo'n color-tabel ook wel een palette wordt genoemd. Het palette wordt bewaard in de VDP. Je kunt het palette niet meer uitlezen als je het gezet hebt. Je zult het dus zelf moeten bijhouden. BASIC en de BIOS bewaren elke byte die naar het palette wordt gestuurd in VRAM. Waar precies is afhankelijk van de schermmode. In onze fade-routine bewaren we het palette in ons eigen werkgebied.

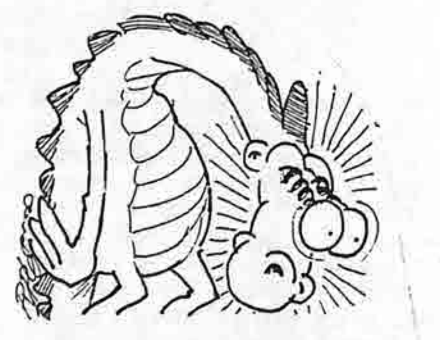
Het palette kun je als volgt aanspreken:

VDP-register #16:			Huidige palette-kleur (0-15)
VDP-poort #2 (9AH):			RBG-data
RBG-data:	Byte #1:	bit 6-4:	Intensiteit Rood (0-7)
		bit 2-0:	Intensiteit Blauw (0-7)
	Byte #2:	bit 2-0:	Intensiteit Groen (0-7)

Zodra er twee bytes verstuurd zijn naar poort #2 wordt het palette nummer automatisch met een verhoogd, zodat je niet telkens opnieuw in hoeft te stellen als je de data op volgorde verstuurt.

Wat doet nu de fade-routine? Wel, deze laat de intensiteit van de palette-kleuren gelijkmatig dalen tot ze nul zijn en het beeld helemaal zwart is. De fade-in werkt precies andersom: deze laat de intensiteit gelijkmatig oplopen totdat de juiste kleur is bereikt.

Een goede fade-routine werkt ten eerste op interrupt, omdat het alleen op die manier vloeiend kan verlopen en ten tweede houdt hij de RBG-verhoudingen in stand. Dat wil zeggen dat hij niet zomaar de intensiteit per basis-kleur (rood, blauw of groen) met een verhoogt of verlaagt, maar dat hij dit over acht gelijkmatige stappen verdeelt. Hoe doen we dat nu? De makkelijkste methode is als volgt: we vermenigvuldigen de intensiteit met acht en we trekken per stap de oorspronkelijke waarde er vanaf en we delen weer door acht en dat is onze intensiteit. Zo wordt elke intensiteit gelijkmatig over acht stappen verdeeld. Dit betekent dat we voor elke palette-kleur zes bytes nodig hebben. Een voor de waarde keer acht en een voor de oorspronkelijke waarde en dat keer drie (voor R, B en G). Daarna moeten we ervoor zorgen dat de kleuren weer in de juiste code-format komen zodat we die kunnen



versturen.

De nu volgende routine kan zowel een fade-in als een fade-out verzorgen. Bij fade-out zoekt hij de intensiteiten van de kleuren uit en vermenigvuldigt ze met acht en trekt dan per stap de oorspronkelijke waarde eraf en deelt dan weer door acht. Bij fade-in begint hij bij nul en telt de oorspronkelijke waarde erbij op en deelt dan weer door acht.

DE ENTRIES

C000H:Fade-out. Initialiseert routine voor fade-out
C003H:Fade-in. Initialiseert routine voor fade-in
C006H:Fade-interrupt. Zorgt voor uitvoeren van de stappen.
Deze routine bij elke standaard VDP-interrupt (bijvoorbeeld hook FD9FH) aanroepen. Hij zoekt zelf uit of hij in of uit moet faden of helemaal niets moet doen.
C009H:Speed. Hoe snel moet het beeld faden. Zoveel interrupts slaat hij tussen twee stappen over.
C00AH:Palette. Hier moet je je eigen palette neerzetten vanwaar uitgefade of waar naar toe gefade moet worden. Het palette wordt niet aangetast tijdens het uitvoeren van de fade.

Veel succes met de routine. Er staat waar nodig commentaar gegeven achter de instructies. De source listing staat op DEVPAC80-formaat als FADE.GEN op DragonDisk #6. Uiteraard kan de ORG veranderd worden, maar denk eraan dat de ingang-adressen dan ook veranderen. Het palette kun je bijvoorbeeld rechtstreeks uit het VRAM laden door:

```
LD HL,07680H (voor screen 5)
LD DE,0C00AH
LD BC,31
CALL 059H
RET
```

DE ROUTINE FADE.GEN

```
; Fade in/out ; (c) 1991 MSX-Engine

DEFB 0FEH
DEFW FADOUT
DEFW EINDE
DEFW FADOUT
ORG 0C000H

FADOUT: JP FDOUT1
FADEIN: JP FADIN1
FADINT: JP FDINT1
SPEED: DEFB 2          ;HOEVEEL INTERRUPTS
                        TUSSEN EEN STAP
PALET: DEFS 32         ;VUL HIER JE EIGEN
                        PALETTE IN

FDOUT1:
XOR A                  ; ZET INTERRUPT OP
                        FADE OUT
LD (FAD-IO),A
LD A,8                 ; 8 STAPPEN
LD (COUNTR),A
LD A,(SPEED)           ; ZET SPEED-COUNTER
LD (SPDCTR),A
LD HL,PALET            ; COPIEER PALETTE
                        NAAR WERK-PALETTE
LD DE,WRKPAL
LD BC,32
LDIR
LD B,16                ; 16 KLEUREN
LD IX,FD-BUF
LD IY,PALET

FO-LP1:
LD A,(IY+0)
AND 01110000B          ; ROOD RRCA
LD (IX+0),A            ; KEER 8 (IS AL KEER 16,
                        DUS DELEN DOOR 2)
```

MACHINETAAL

```
RRCA
RRCA
RRCA
LD (IX+1),A          ; OORSPRONKELIJKE WAARDE
LD A,(IY+0)
AND 00001111B        ; BLAUW
LD (IX+3),A          ; OORSPRONKELIJKE WAARDE
RLCA
RLCA
RLCA
LD (IX+2),A          ; KEER 8
LD A,(IY+1)
AND 00001111B        ; GROEN
LD (IX+5),A          ; OORSPRONKELIJKE WAARDE
RLCA
RLCA
RLCA
LD (IX+4),A          ; KEER 8
LD DE,6              ; IX=IX+6
ADD IX,DE
INC IY               ; IY=IY+2
INC IY
DJNZ FO-LP1
RET

FADIN1:
LD A,1               ; ZET INTERRUPT OP FADE IN
LD (FAD-IO),A
LD A,8               ; 8 STAPPEN
LD (COUNTR),A
LD A,(SPEED)         ; ZET SPEED-COUNTER
LD (SPDCTR),A
LD B,16              ; 16 KLEUREN
LD IX,FD-BUF
LD IY,PALET

FI-LP1:
LD A,(IY+0)
AND 01110000B        ; ROOD
RRCA
RRCA
RRCA
RRCA
LD (IX+1),A          ; OORSPRONKELIJKE WAARDE
XOR A
LD (IX+0),A          ; BEGINWAARDE IS NUL
LD A,(IY+0)
AND 00001111B        ; BLAUW
LD (IX+3),A          ; OORSPRONKELIJKE WAARDE
XOR A
LD (IX+2),A          ; BEGINWAARDE IS NUL
LD A,(IY+1)
AND 00001111B        ; GROEN
LD (IX+5),A          ; OORSPRONKELIJKE WAARDE
XOR A
LD (IX+4),A          ; BEGINWAARDE IS NUL
LD DE,6              ; IX=IX+6
ADD IX,DE
INC IY               ; IY=IY+2
INC IY
DJNZ FI-LP1
RET

FDINT1:
LD A,(COUNTR)        ; FADE-AFHANDELING AAN?
AND A
RET Z                ; KEER ANDERS TERUG
LD HL,SPDCTR
DEC (HL)             ; TELLER=0?
RET NZ               ; WACHT DAN NOG
LD A,(SPEED)         ; ZET TELLER GOED
LD (HL),A
LD HL,COUNTR         ; VERLAAG COUNTER (NUL==KEERT GELIJK TERUG)
DEC (HL)

DOFADE:
LD A,(FAD-IO)
DEC A                ; =1?
JP Z,FI-INT          ; DAN FADE IN, ANDERS FADE OUT

FO-INT:
LD IX,FD-BUF         ; FADE-OUT INTERRUPT
LD IY,WRKPAL
LD B,16

FO-LP2:
LD A,(IX+0)          ; ROOD
SUB (IX+1)           ; TREK OORSPRONKELIJKE WAARDE VAN KEER 8 AF
LD (IX+0),A
RLCA                 ; KEER 16 (HI-NYBBLE)
AND 01110000B        ; IS AL KEER 8, DUS KEER 2
LD C,A               ; BEWAAR IN C
LD A,(IX+2)          ; BLAUW
SUB (IX+3)           ; TREK OORSPRONKELIJKE WAARDE VAN KEER 8 AF
LD (IX+2),A
RRCA                 ; DEEL DOOR 8
RRCA
RRCA
AND 00001111B
OR C                 ; VOEG ROOD EN BLAUW SAMEN
LD (IY+0),A          ; BEWAAR IN PALET
LD A,(IX+4)          ; GROEN
SUB (IX+5)           ; TREK OORSPRONKELIJKE WAARDE VAN KEER 8 AF
LD (IX+4),A
RRCA                 ; DEEL DOOR 8
RRCA
RRCA
AND 00001111B
LD (IY+1),A          ; BEWAAR IN PALET
LD DE,6              ; IX=IX+6
ADD IX,DE
INC IY               ; IY=IY+2
INC IY
DJNZ FO-LP2          ; VOLGENDE KLEUR JP
                     SETCOL: ZET PALETTE-TABEL

FI-INT:
LD IX,FD-BUF         ; FADE-IN INTERRUPT
LD IY,WRKPAL
LD B,16

FI-LP2:
LD A,(IX+0)          ; ROOD
ADD A,(IX+1)         ; TEL OORSPRONKELIJKE WAARDE ERBIJ OP
LD (IX+0),A
RLCA                 ; KEER 16 (HI-NYBBLE)
AND 01110000B        ; IS AL KEER 8, DUS KEER 2
LD C,A               ; BEWAAR IN C
LD A,(IX+2)          ; BLAUW
ADD A,(IX+3)         ; TEL OORSPRONKELIJKE WAARDE ERBIJ OP
LD (IX+2),A
RRCA                 ; DEEL DOOR 8
RRCA
RRCA
AND 00001111B
OR C                 ; VOEG ROOD EN BLAUW SAMEN
LD (IY+0),A          ; BEWAAR IN PALET
LD A,(IX+4)          ; GROEN
ADD A,(IX+5)         ; TEL OORSPRONKELIJKE WAARDE ERBIJ OP
LD (IX+4),A
RRCA                 ; DEEL DOOR 8
RRCA
RRCA
AND 00001111B
LD (IY+1),A          ; BEWAAR IN PALET
LD DE,6              ; IX=IX+6
ADD IX,DE
INC IY               ; IY=IY+2
INC IY
DJNZ FI-LP2          ; VOLGENDE KLEUR JP SETCOL: ZET PALETTE

WRTVDP:
PUSH BC              ; SCHRIJF VDP-REGISTER
POP HL               ; IN: B=WAARDE, C=REGISTER DI: VERANDERT: AF, HL, BC, DI
LD BC,(7)
INC C
OUT (C),H
LD A,01000000B
OR L
OUT (C),A
RET

SETCOL:
LD BC,00010H         ; ZET PALETTE TABEL
CALL WRTVDP          ; REG #16=0 (EERSTE KLEUR)
LD HL,WRKPAL         ; HL=WERKPALETTE
LD BC,0209AH         ; B=32, C=VDP-POORT #2
OTIR                 ; VERZEND PALETTE
RET
```

DRAGON-DISK #6

```
FAD-IO:
DEFB 0          ; 1=FADE IN, -1=FADE OUT

SPDCTR:
DEFB 0          ; TELLER AANTAL
                INTERRUPTS VOOR
                VOLGENDE STAP

COUNTR:
DEFB 8          ; TELLER AANTAL
                STAPPEN (=0 => GEEN
                FADE)

WRKPAL:
DEFS 32         ; WERKPALETTE

FD-BUF:
DEFS 96         ; WERKGEBIED FADE-
                ROUTINE
                ; +0 KLEUR ROOD*8
                ; +1 KLEUR ROOD
                ORIGINEEL
                ; +2 KLEUR BLAUW*8
                ; +3 KLEUR BLAUW
                ORIGINEEL
                ; +4 KLEUR GROEN*8
                ; +5 KLEUR GROEN
                ORIGINEEL
                ; ETCETERA (16 KLEUREN)

EINDE:
END
```

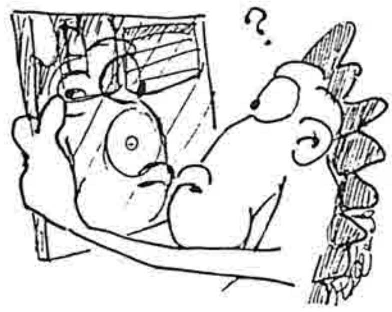

Ja, hij is er weer!! De nieuwe Dragon-Disk... Op dit zesde nummer vinden we behalve de, ooit afwezige, teksten weer een groot aantal demo's, spellen en andere nuttige zaken...

Zoals bijvoorbeeld een sample-converter. Deze laadt acht-bits samples in en speelt ze af op 4-bits sample-chips, zoals de FM-PAC, de PSG en de SCC. Een automatisch update-programma voor Studio FM, ons eigen muziekprogramma. Deze haalt een aantal kleine foutjes uit het programma, zonder dat je de disk hoeft op te sturen of iets dergelijks; je doet het gewoon thuis. Behalve een foutloze versie van Studio FM, heb je nu ook een slordige 230 originele voices erbij. In het update-programma kun je ze bekijken, beluisteren en wegsaven op je Studio FM-disk.

Verder staan er nog een aantal demo's op. Zoals de IOD-demo uit Belgie (jaja, we worden internationaal!), met een scroll en met balletjes die in 3D-figuren zweven. Ook bevat deze DD een Studio FM-promo demo. Als je Studio FM nog niet hebt, bekijk deze demo maar eens en bestel dit fantastische programma. In de demo zie je een echte spectrum-analizer, dus een die op frekwenties reageert en niet op welk kanaal er gespeeld wordt. Een bewegend logootje en een scroll-tekst maakt het geheel kompleet. Als laatste demo de After 7 demo. Tja, een scroll is natuurlijk wel wat saai, twee scrolls lijkt al heel wat beter. Dus laat staan acht scrolls (inderdaad, na zeven komt..8). Lees alle teksten maar eens en je bent weer weer op de hoogte van de Nederlandse literatuur en de belevenissen en bezigheden van MSX-Engine leden. Rijmt dat even!

Ja, en dan zijn we er nog niet! Nog twee komplete spellen. Als eerste de Al Bundy puzzle. Hier moet je een screen 8 (of, als je een 2+ VDP hebt, screen 12) digi van Al Bundy (bekend van Married with Children) in elkaar puzzelen. Niet makkelijk, maar wel de moeite waard!

Als laatste nog een kompleet platform-spel, namelijk Demon of the Dark Castle. Zoek de zes sleutels in de 64 velden en als je er bent dan kun je op de volgende Dragon-Disk weer verder. Inderdaad, het wordt een "TO BE CONTINUED" spel, waar je dus de komende maanden wel zoet mee zult zijn. Uiteraard is de muziek weer zelfgemaakt met Studio FM, de tekeningen en



programma's zijn ook allemaal uit eigen (klei-)bodem.

Het is de bedoeling van The Demon of the Dark Castle (waarvan het intro-logo, parodisch genoeg, in echte Japanse tekens is uitgevoerd...) dat de Dragon-Disk leden zelf een vervolg bedenken en programmeren op dit spel en er op die manier een soort oneindige TDOTDC-cyclus ontstaat. Meer daarover kun je lezen op de Dragon-Disk zelf.

Het is weer een echt top-nummer, deze Dragon-Disk, en we hopen het ook zo te houden. En je weet het: als je zelf iets gemaakt hebt, kun je het insturen en mits het van goede kwaliteit is, wordt het vanzelfsprekend geplaatst. Met goede kwaliteit bedoelen we dus niet goede kwaliteit van anderen, maar van jezelf, dus geen gejatte tekeningen of muziek. Dat tijdperk zijn we nu toch wel voorbij.

Vor het eerst is het trouwens mogelijk om deze Dragon-Disk ook achteraf te bestellen... Zie daarvoor de (inmiddels nationaal bekende!) katalogus...

TESTOORDEEL	
NAAM	Dragon-Disk #6
MERK	MSX-Engine
SOUNDS	9
GRAPHICS	8
SPELKW.	8
SCORE	66
MEDIUM	1x2DD
OPTIES	FM-PAC SCC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 6,=

MUSICDISKS

Muziektalent uit de Hollandse bagger!

In deze bespreking worden meteen maar de musicdisks van drie verschillende demogroepen behandeld namelijk: Musix Disc 1 en 2 van Impact, Library #1 en Foundation II van Unicorn en Famous Hits for Synth Saurus, volume 4 van Access and the Invisible.

Famous hits for Synth Saurus volume 4

Op deze disk staan 11 nummers plus een bonustrack (gewoon 12 nummers dus). Het zijn bekende nummers van de radio, gearrangeerd naar Synth Saurus. De nummers zijn zeer leuk omgezet maar helaas gebonden aan de beperkingen van Synth Saurus. In de handleiding wordt vermeld dat het invoeren veel tijd kost, daar Synth Saurus niet al te gebruikersvriendelijk is. Dat kan ik mij goed voorstellen. Een goede tip: stap over op een ander muziekprogramma. Studio FM bijvoorbeeld is heel geschikt om gearrangeerde muziek op blad in te voeren. (Red. Goh, zou de schrijver van dit artikel misschien een programmeur van Studio FM zijn?). Bovendien zijn er dan extra mogelijkheden zoals het maken van een komplete muziekdemo of het beter benutten van de FM- PAC. Kortom, voor Synth Saurus-liefhebbers een fantastische verzameldisk, maar met een beter muziekprogramma zouden wellicht nog mooiere resultaten te verkrijgen zijn.

Library #1 en Foundation II

De Library #1 disk bevat alleen BASIC muziekjes, al dan niet al eens gepubliceerd. Het is een kompilatie van wat de Unicorn Corporation in het FM-BASIC tijdperk heeft voortgebracht. De disk bevat 76 muziekstukken, varierend van redelijk tot prachtig. Behalve zelf gekomponeerde nummers staan er ook een aantal ingetikte listings uit de MSX-Fan op. Hier zitten soms hele goede arrangementen bij van onder andere Space Manbow. Er is ook een apart afspeelprogramma ingebouwd, hetgeen niet overbodig is bij zoveel nummers. Ook zeer interessant is de Foundation II Musicdisk. De Soundtracker-muziek is voornamelijk gemaakt voor de FM-PAC. Dat is aan een kant wel jammer want de Soundtracker is natuurlijk bij voorbaat geschikt voor Music-Module. Aan de andere kant zijn er natuurlijk meer mensen met een FM-PAC. De muziekstukken zijn prachtig, vooral de arrangementen van bekende spellen zoals SD-Snatcher zijn zeer de moeite waard. Bij deze musicdisk hoort ook nog een demo. Deze heb ik echter nog niet kunnen zien, want deze is slechts bruikbaar voor 128KB of hoger. Dat is ook zoiets bij Soundtracker. Je moet al snel naar 128KB toe als je meerdere muziekjes in het geheugen wil of als je wat meer andere dingen wilt opslaan. En 128KB heeft toch niet iedereen.

Impact Musix Discs 1 en 2

Zonder twijfel de beste uit deze besproken disks. Dit komt niet in de laatste plaats door het gebruik van de Music-Module. Ben je de gelukkige bezitter van een Music-Module dan kun je lekker genieten van deze fantastische muziek! De Musixdisc 2 is al gemaakt voor Soundtracker 2.0. Soundtracker zelf heb je overigens niet nodig want bij beide Musixdiscs is een afspeelprogramma gevoegd. Het eerste was wat overzichtelijker, maar het tweede grafisch veel mooier en voorzien van een equalizer. Alleen doet deze op 60Hz wel eens vreemd; de muziek gaat dan plotseling langzamer lopen, maar dat mag de pret niet drukken. Dan laad je ze toch gewoon in de Soundtracker en dan speel je ze af of je zet de computer gewoon op 50 Hz. Op een paar arrangementen na is alles zelf



gekomponeerd en het geheel klinkt grandioos. Een Music-Module is eigenlijk wel verplicht, hoewel uit de FM-PAC ook best aardig geluid komt. Ja, ook hierbij hoort een demo-disk, maar deze heb ik nog niet kunnen zien, want...juist! 128KB dus...De Impact demo en Musixdiscs zijn te bestellen bij MK Public Domain. De demo zit ook in het pretpakket, te bestellen bij MSX-Engine.

Konklusie: Gekraakte muziek tijdens demo's is gewoon uit, tegenwoordig. Je moet zelfgemaakte muziek hebben en het moet nog mooi klinken ook. En dat lukt de meesten ook wel. Gelukkig is er een ruime keus uit verschillende muziekprogramma's zodat niemand meer een exkuus heeft om muziek maar domweg van anderen te jatten...



HET PRETPAKKET

Lang leve de lol met Nederlandse produkten!

Het pretpakket is een kleine verzameling demo's en spellen die op de MSX-dag in Almelo (19 oktober) is samengesteld teneinde de verkoop enigszins te bevorderen. Als er iets was, wat de mensen daar schuwden, dan was het wel hun portemonnee trekken om een, naar verhouding, luttel bedrag uit te geven aan software van eigen bodem. Oh, er waren genoeg mensen en ze vroegen maar raak, maar ook daadwerkelijk iets kopen, nee. "Ik zal er nog even over denken.."

Wij van MSX-Engine waren echter niet de enigen die hier last van hadden. Ook andere standhouders waren aan het klagen. Hoogstwaarschijnlijk liepen de mensen alleen maar rond om te kijken wat ze op de volgende beurs konden kopieren. Vandaar dat we besloten hebben om een zogenaamd "pretpakket" samen te stellen, om deze voor een stunt-prijs te verkopen en zo nog iets kwijt te raken.

Het pretpakket ziet er als volgt uit:

Dizzy	Engine	Spel	Hfl. 20,=
No Fuss	Anma	Spel	Hfl. 20,=
Decalogue	Station	Demo	Hfl. 10,=
Diskstation 5	BCF	Demo	Hfl. 5,=
Impaccen	Impact	Demo	Hfl. 15,=

Totale waarde was dus Hfl. 70,=. Het werd verkocht voor Hfl. 40,= dus je had eigenlijk Hfl. 30,= korting. Inderdaad liep de verkoop wat beter maar het was nog steeds niet om



over naar huis te schrijven (je kon de postzegels er niet eens van betalen). We zullen de produkten een voor een maar even presenteren.

Dizzy is een spel van MSX-Engine. Het is de bedoeling dat je een figuur zodanig vervormt dat je dezelfde figuur krijgt als rechts op het scherm. Dit doe je door de blokjes aan te klikken, waardoor de kleur verandert. Maar, de kleuren van de blokjes erom heen veranderen ook. De verandering gaat volgens een vaste kleurenvolgorde die in het midden van het beeld wordt aangegeven. Het blokje dat je aanklikt verandert twee kleuren 'verder', de omliggende 1 kleur. Als een blokje alle kleuren heeft gehad, dan verdwijnt het en vallen de bovenliggende omlaag. Het laten omlaagvallen zul je dan ook in de latere levels moeten toepassen. Een zeer verslavend spel, met 13 levels, die elk 8 velden hebben. Dus met 104 velden ben je nog wel even zoet. Na elk level krijg je een password zodat je de volgende keer weer verder kunt waar je gebleven bent. Met zelfgemaakte FM-PAC muziek en graphics.



Wordt geleverd in een luxe doos.

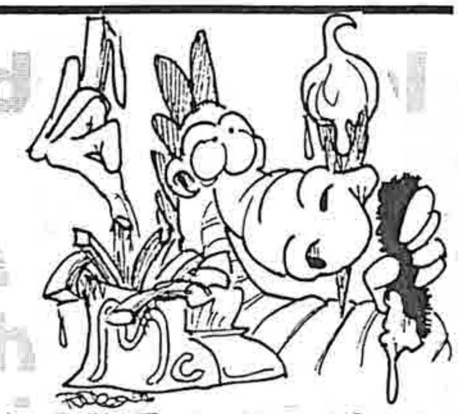
No Fuss is een product van Anma. Ook dit is een spel, waarbij je moet puzzelen. Het is de bedoeling dat je een figuur zodanig in elkaar beschiet dat het de vorm krijgt die onder in het scherm is aangegeven. Het figuur scrollt langzaam van rechts naar links en als het figuur voorbij is of je raakt bekneld dan ben je af. Met zelfgemaakte FM-PAC muziek, maar ook de PSG wordt gebruikt. Het spel werkt op elke MSX met een diskdrive (ook een MSX1) en het is net als Dizzy enkelzijdig en wordt geleverd in een luxe doos.

Decalogue is de nieuwe demo van Station, dus gevuld met vectorgraphics in allerlei vormen: vectorscrolls, ingekleurde vectorgraphics enzovoort. Met prachtige graphics en zelfgemaakte muziek voor FM-PAC en Music-Module.

Diskstation 5, een beetje te laat, maar daarom zeker niet minder van kwaliteit. Kompleet gevuld door BCF zelf, met onder andere een Jarre-demo en allerlei andere scrolls met hun maskotte de olifant met de bril, Snout. Ook alle muziek zelfgemaakt voor FM-PAC en Music Module.

Impaccen en Wegwezen, tenslotte, is dus van Impact. Bij deze demo draait het voornamelijk om de fantastische Music-Module muziek, die trouwens ook los op disks verkrijgbaar is, zie daarvoor de bespreking van de muziekdisks elders in dit blad.

Voor alle demodisks geldt: MSX 2 of hoger, FM-Pac en/of Music Module en 128K Ram vereist. De spellen werken op MSX2 of



hoger (No Fuss ook op MSX1) met tenminste 64K RAM en ook een FM-PAC zou leuk zijn. Persoonlijk vind ik het jammer dat voor de demo's 128K nodig is en ik weet ook wel hoe het komt... Soundtracker levert files af van ruim 16K en als je dan nog wat meer muziekjes in het geheugen wilt hebben en er moet nog een programma bij, dan wordt 64K inderdaad een beetje krap. Zelf gebruiken we Studio FM en we redden het altijd makkelijk met 64K, maar ja, met Studio FM worden de muziekjes meestal nooit veel groter dan 3K. Het is maar een idee...

Pretpakket: te bestellen bij MSX-Engine voor Hfl. 40,- Informatie op de programmeer-helpline van Ivo Wubbels, hoofdredakteur van de Dragon-Disk.

TESTOORDEEL

NAAM	**Pretpakket**
MERK	**MSX-Engine**
	Anma
	BCF
	Station
	Impact
SOUNDS	**8**
GRAPHICS	**8**
SPELKW.	**8**
SCORE	**64**
MEDIUM	**3x2DD**
	2x1DD
OPTIES	**FM-PAC**
	MSX-AUDIO
VANAF	**MSX2**
	No Fuss MSX1
PRIJS	**Hfl. 40,=**

ZANDVOORT 1991

Na lange nachten (ook vrijdagnacht) stressen hebben we dan toch de beurs in Zandvoort gehaald. Gelukkig hadden we niet zulke vervoersperikelen zoals vorige keer. We konden deze keer onze spullen laten brengen door een van onze ouders. Het waren er dan ook niet zoveel als vorige keer. We gingen zelf echter nog steeds met de trein.

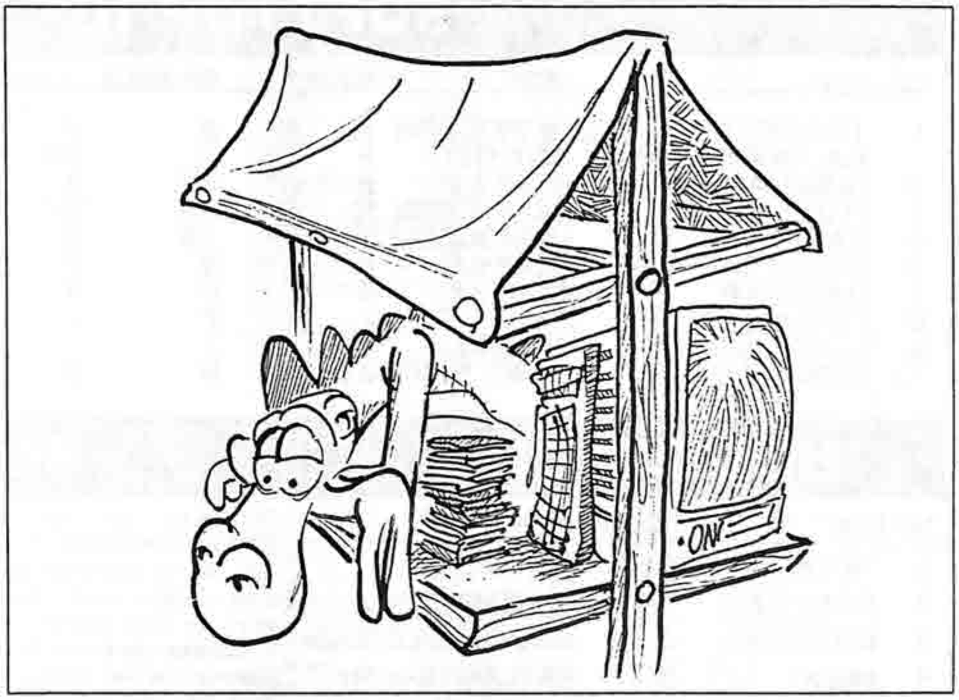
Nachtelijke avonturen in Zandvoort

's Avonds hebben we de laatste hand gelegd aan de programma's en Circus Zandvoort ontdekt. Geen circus, met acrobaten en zo, zoals je misschien zou denken, maar een enorme speel- en gokhal, waar we menig uurtje hebben doorgebracht. 's Ochtends weer vroeg op (alleen voor degenen die geslapen hebben, ik dus niet). Gelukkig was er een aardige bakker die bereid was om 6 uur 's ochtends aan ons nog een brood te verkopen. Taxi opgebeld en op naar de Van Pageehal. Ja, het liep eigenlijk wel gesmeerd, in tegenstelling tot vorige keer.

De beurs

Deze keer helaas niet zo'n grote stand als in Tilburg, maar dat lag aan het feit dat de stand gewoon niet groter dan 8 meter mocht zijn. Behalve het gebruikelijke werk van de Engine en de DragonDisk hadden we deze keer ook twee programma's in de aanbieding: Studio FM en Dizzy. Ook bij ons was Anma te vinden met hun programma No Fuss. Dizzy en No Fuss zijn twee spelletjes die allebei een puzzle-karakter hebben. Bij No Fuss is het de bedoeling dat je een figuur zodanig beschiet dat hij de vorm krijgt zoals onder is aangegeven. Dat lijkt misschien simpel, maar je zult af en toe hele manoeuvres moeten maken om dat voor elkaar te krijgen. Bij Dizzy moet je twee plaatjes aan elkaar gelijk maken door de kleuren te veranderen, maar de omliggende kleuren veranderen dan ook. Veel denkwerk is nodig om dit toch op te lossen. Het spel wordt iets speelbaarder gehouden door een move back optie waardoor je een foute zet terug kunt zetten, maar dat kan slechts een paar keer. Studio FM is een muziekprogramma voor MSX Music dat in de vorige Engine al besproken werd en overigens nog steeds bestelbaar is voor Fl 39,95 (excl. Fl 10,- voor rembours) bij MSX-Engine. Dizzy en No Fuss zullen verder door New Dimension Software verkocht worden.

Andere aanwezigen waren o.a. Genic, met hun spullen die Bas meegebracht had uit Japan, FAC, MCM, MSX Club Belgie, MK Public Domain, BCF, met de nieuwe DiskStation (met een k dus), Bit2 Europe met een demonstruktie van MIDI-saurus, Impact, met hun demo 'Impaccen en wegwezen', Station, met Decaloque, hun nieuwe demo met onder andere vector-scrolls en ingekleurde vector-graphics, MSX Club West Friesland (wat overigens in Noord-Holland ligt, voor de duidelijkheid), MSX GG Tilburg en nog vele anderen. Ben je niet geweest dan heb je dus wel wat gemist.



Blaas!!

Wel het vermelden waard is de regeling die wij hadden getroffen met de FAC over het geluid. Zij stonden namelijk tegenover ons en om een gevecht om de meeste Watts te voorkomen werd er een rooster gemaakt, met daarop de tijden wanneer wij en wanneer zij het geluid wat harder mochten zetten. Een regeling waar we beiden ons prima aan gehouden hebben.

Muziekprogramma nodig ??

Wat opviel, was het enorme aanbod van muziekprogramma's om muziek op interrupt te maken. Uiteraard de Soundtracker 2.0, het logische vervolg op Soundtracker 1.0. De bugs zijn eruit en er zijn een flink aantal nieuwe functies toegevoegd, zoals slide-effecten, dual voice en gecrunchte muziekdata. First Rate Music Hall van Shadow. Een programma uitgebracht door Genic, werkt met de bekende BASIC-MML code, Fade out/in, Soundtracker-load enz. Pro Tracker van Tyfoonsoft, de FM-versie van SCC-Musixx, werkt ook ongeveer zoals SCC-Musixx, heeft veel weg van de Soundtracker op de Amiga. En Studio FM, ons eigen muziekprogramma, met speciale drums, patterns en sequences, volume en instrumenten tijdens afspelen regelbaar, pitch per kanaal, slide van willekeurige noot naar een willekeurige andere noot, uiterst korte muziekdata en zeer eenvoudig te gebruiken in eigen programma's cq demo's.

Maar welke ?

Ja, het zou haast lastig worden om te kiezen. We willen natuurlijk niets opdringen maar je zou het beste eens de mogelijkheden van elk programma op een rijtje moeten zetten en dan beslissen (het rijtje heb ik hierboven al gemaakt, nu mag jij kiezen).

Tot slot

Dan rest mij nog de organisatie van de 3e MSX Computerdag te bedanken en tot volgend jaar! We zullen ervoor in ieder geval nog in Tilburg aanwezig zijn, dus tot dan!

GAME MACHINE

HALL OF FAME

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS		GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	TOWER OF GAZZEL	MICROCABIN	10	FP	8	9	72	72	MSX2
2.	GAL HERO LEGEND	BOTHTEC	8	FP	8	8.5	66	66	MSX2
3.	RUNEMASTER III	COMPILE	8	F/P	8.5	8	65	61	MSX2
4.	FRAY	MICROCABIN	10	FPp	7.5	8	67	59	MSX2/R
5.	XAK II	MICROCABIN	9	FP	7.5	8	65	57	MSX2
6.	GORBY'S PIPELINE	COMPILE	8	F/P	8	7	60	56	MSX2
7.	RANDAR III	COMPILE	8	F	8	8	64	56	MSX2
8.	ESTLAND STORY	MEDO	7	FP	7	7	56	54	MSX2
9.	SORCERIAN *	TAKERU	7.5	FP	7	7	57	53	MSX2
10.	DUNBINE	FAMILY SOFT	6.5	F/P	9	6	55	51	MSX2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	MICROCABIN	23	XAK GAZZEL
2.	COMPILE	17	RUNEMASTER 3
3.	BOTHTEC	9	GAL HERO LEGEND
4.	MEDO	3	ESTLAND STORY
5.	TAKERU	2	SORCERIAN

SCORES

De score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de 'plaats-score' van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: -3+11=8. De afkortingen die gebruikt worden in de Softtop 10: F= FM-PAC, P=PSG, S=SCC en p=PCM. (* = HERZIEN)

LIDMAATSCHAP

Word een gelukkig Engine-lid!

Zo'n kans laat je toch niet schieten?!

Bij MSX-Engine houden we niet van geintjes: als je je aanmeldt als lid dan krijg je je blad ook in de bus, iedere twee maanden netjes op tijd. En dat blad staat elke twee maanden weer boordevol nieuws: interviews, previews en natuurlijk..... reviews! We brengen je het laatste nieuws het eerst en je zult geen ander adres vinden dat beter op de hoogte is van de MSX-situatie in Japan, want, wij vertalen de folders en magazines uit het verre oosten zelf, als het om het nieuwste nieuws gaat. Niks dus uit het roddelcircuit: wij brengen de feiten! Verder beschikt MSX-Engine over rechtstreekse kontakten met Japanse bedrijven en softwarehuizen..

Daarnaast hebben we de Dragon-Disk (dubbelzijdig). Dit prachtige disk- magazine brengt je het nieuws uit Europa, dus demo's, spellen en pre-releases van dingen die nog gaan uitkomen. De Dragon-Disk wordt niet voor niets zo positief besproken in de diverse magazines!

Dus, word lid, voor het te laat is, want zo'n kans laat je toch niet voorbijgaan?



6x MSX-ENGINE + DRAGON-DISK: HFL. 59.50
1x MSX-ENGINE + DRAGON-DISK: HFL. 9.95
6x DRAGON-DISK: HFL. 36.00
1x DRAGON-DISK: HFL. 6.00

MSX-ENGINE

Import · Export · Magazine · Diskmagazine · Software · Handleidingen · BBS



KATALOGUS

HELPLINES: MSX-Engine Magazine en Klantenservice 033-951859 . Dragon-Disk/Programmeer 08340-25703 . Import 03444-3269 (Ook bestellingen) . Speltips 05430-18803 . Ma-vr 19:00-21:00 . BBS 05114-2147 22:00-07:00

HARDWARE

-COMPUTERS+ACCESSOIRES-

TYPE	MERK	PRIJS	
FS-A1GT MSX-TURBO-R	PANASONIC	Hfl 2369,=	NEUW!
FS-A1ST MSX-TURBO-R	PANASONIC	Hfl 1985,=	
HB-F1XV MSX-2+	SONY	Hfl 1279,=	
WAVY 70FD2 MSX-2+	SANYO	Hfl 1985,=	
WAVY 70FD MSX-2+	SANYO	Hfl 1499,=	
FS-A1WSX MSX-2+	PANASONIC	Hfl 1608,=	
ADAPTOR 110V		Hfl 45,=	

(Adaptor wordt gratis bij computers geleverd)

-PRINTERS+ACCESSOIRES-

FS-PC1 COLORPRINTER	PANASONIC	Hfl 1399,=	
FW-PU1B HANDPRINTER	PANASONIC	Hfl 396,=	NEUW!
FW-HFU1 FEEDER	PANASONIC	Hfl 228,=	NEUW!
HBP-F1C COLORPRINTER	SONY	Hfl 1189,=	

-DISKDRIVES+INTERFACES-

FS-FD1A 3.5" DISKDRIVE	PANASONIC	Hfl 889,=	NEUW!
HD-INTERFACE	ASCII	Hfl 679,=	

-MODEMS+INTERFACES-

FS-CM1 MODEM	PANASONIC	Hfl 739,=
NT-200	THE LINKS	Hfl 459,=
MSX SERIAL 232	ASCII	Hfl 452,=

-EXTENSIONS-

MSX CARTR. 512 KB	ASCII	Hfl 679,=

-SCANNERS-

FW-RSU1W SCANNER+INT.	PANASONIC	Hfl 809,=	NEUW!

-DIGITIZERS-

HBI-V1 DIGI-CARTRIDGE	SONY	Hfl 699,=

-ACCESSOIRES-

FS-JM1-H MOUSE	PANASONIC	Hfl 185,=	
FS-JS222 JOYPAD	PANASONIC	Hfl 69,=	NEUW!
FS-JS220 JOYPAD	PANASONIC	Hfl 49,=	NEUW!
ELECOM-EGG MOUSE		Hfl 153,=	NEUW!
JS-303T JOYPAD	SONY	Hfl 62,=	NEUW!

SOFTWARE

-ACTION GAMES-

NAAM	MERK	MEDIUM	PRIJS	COMPUTER	
FAMICLE PARODIC II	BIT 2	2DD	Hfl 164,=	MSX2	
QUARTH	KONAMI	ROM	Hfl 142,=	MSX2	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl 185,=	MSXR	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
SEED OF DRAGON	RIVERHILL	2DD	Hfl 207,=	MSXR	
SPACE MANBOW	KONAMI	ROM	Hfl 164,=	MSX2	
PENNANT RACE II	KONAMI	ROM	Hfl 153,=	MSX2	
PUYOPUYO	COMPILE	2DD	Hfl 164,=	MSX2	NEUW!
ALESTE II	COMPILE	2DD	Hfl 164,=	MSX2	
PRO BASEBALL	NAMCO	ROM	Hfl 185,=	MSX2	
FIREHAWK	GAME ARTS	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
HYDEFOS	HERZ	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
UNDEADLINE	T&E SOFT	2DD	Hfl 164,=	MSX2	
FANTASM SOLDIER II	TELENET	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
PLAYBALL III	SONY	2DD	Hfl 164,=	MSX2	
NEMESIS III	KONAMI	ROM	Hfl 142,=	MSX2	
CONTRA	KONAMI	ROM	Hfl 142,=	MSX2	
R-TYPE	IREM	ROM	Hfl 174,=	MSX2	
PENGUIN WARS II	ASCII	ROM	Hfl 164,=	MSX2	
PACMANIA	NAMCO	ROM/2DD	Hfl 164,=	MSX2	
HOMERUN CONTEST	NAMCO	2DD	Hfl 86,=	MSX2	
PSYCHO WORLD	HERZ	2DD	Hfl 164,=	MSX2	
FANTASY ZONE II	PONY	ROM	Hfl 164,=	MSX2	
MALAYA'S TREASURE	PONY	ROM	Hfl 142,=	MSX2	
XEVIOUS	NAMCO	ROM	Hfl 164,=	MSX2	
MON MON MONSTER	HOT B	ROM	Hfl 164,=	MSX2	
CHINESE HERMIT	GAMU	2DD	Hfl 164,=	MSX2	
BISHOJO CONTROLL	HARD	2DD	HfL 164,=	MSX2	
TWINKLE STAR	TAKERU	2DD	Hfl 59,=	MSX2	
SUPER ZEALOGUE	TAKERU	2DD	Hfl 59,=	MSX2	

-ROLE PLAYING GAMES-

ESTLAND STORY	MEDO	2DD	Hfl 164,=	MSX2	NEUW!
HEROES OF LANCE	AD&D	2DD	Hfl 179,=	MSX2	
SORCERIAN	TAKERU	2DD	Hfl 207,=	MSX2	NEUW!
SORCERIAN	TAKERU	2DD	Hfl 164,=	MSX2	NEUW!
RUNEMASTER I	COMPILE	2DD	Hfl 99,=	MSX2	
RUNEMASTER II	COMPILE	2DD	Hfl 164,=	MSX2	NEUW!
DRAGONSLAYER 6	FALCOM	2DD	Hfl 204,=	MSX2	
CRIMSON II	XTALSOFT	2DD	Hfl 204,=	MSX2	
CRIMSON I	XTALSOFT	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
XAK	MICROCABIN	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
XAK II	MICROCABIN	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
XAK GAZZEL	MICROCABIN	2DD	Hfl 185,=	MSX2	NEUW!
ILLUSION CITY	MICROCABIN	2DD	Hfl 228,=	MSXR	NEUW!
FINAL FANTASY	MICROCABIN	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
RANDAR III	COMPILE	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
RUNE WORTH	T&E SOFT	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
BURAI	RIVERHILL	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
WANDERERS FR. YS	FALCOM	2DD	Hfl 204,=	MSX2	
CHAOS ANGELS	ASCII	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
SD-SNATCHER	KONAMI	2DD	Hfl 228,=	MSX2	
MIGHT&MAGIC BOOK II	STARCRAFT	2DD	Hfl 228,=	MSX2	
LOGUE ALLIENCE	STARCRAFT	2DD	Hfl 228,=	MSX2	
PHANTASY III	BOTHEC	2DD	Hfl 228,=	MSX2	
SYLVIANA	PACK IN VID	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
WIZARDRY	ASCII	ROM	Hfl 310,=	MSX2	
WIZARDRY II	ASCII	2DD	Hfl 228,=	MSX2	
ARCUS II	WOLF TEAM	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
RENAM	HERZ	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
GOLVELLIUS	COMPILE	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
XZR II	TELENET	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
SHINKUGYOKUDEN	TECHNO SOFT	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
RODOS ISLAND WARS	HUMMINGBIRD	2DD	Hfl 228,=	MSX2	
SHIRYO SENSEN II	VICTOR	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
NAVITUNEL DRAGON	KOGADO	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
ULTIMA I	PONY	2DD	Hfl 164,=	MSX2	
ULTIMA II	PONY	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
ULTIMA III	PONY	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
GOLF STREAM	XAIN SOFT	2DD	Hfl 207,=	MSX2	
TRITORN II	XAIN SOFT	2DD	Hfl 228,=	MSX2	
DIOS	XAIN SOFT	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
BREAKER	JUST	2DD	Hfl 185,=	MSX2	
DEVIL HUNTER	TAKERU	2DD	Hfl 59,=	MSX	

-STRATEGIC GAMES-

GAL. HERO LEGEND	BOTHTEC	2DD	Hfl 228,=	MSX2
GAL. HERO DX KIT	BOTHTEC	2DD	Hfl 119,=	MSX2

-ADVENTURE GAMES-

MISTY VOL. 3-6	DATA WEST	2DD	Hfl 125,=	MSX2
DC. CONNECTION 3	RIVERHILL	2DD	Hfl 207,=	MSX2/2+
WHAT'S MICHAEL	MICROCABIN	2DD	Hfl 185,=	MSX2
ORANGE ROAD	MICROCABIN	2DD	Hfl 185,=	MSX2

MSX-ENGINE · Pruimengaard 24 · 4051 EL Ochten · Nederland · 03444-3269 (ma-vr 19.00-21.00) · KVK 618001 · ABN 558188389 (L. van Kooten) · Postbank 6144001 (MSX-ENGINE)

MSX-ENGINE



KATALOGUS

Import · Export · Magazine · Diskmagazine · Software · Handleidingen · BBS

HELPLINES: MSX-Engine Magazine en Klantenservice 033-951859 . Dragon-Disk/Programmeer 08340-25703 . Import 03444-3269 (Ook bestellingen) . Speltips 05430-18803 . Ma-vr 19:00-21:00 . BBS 05114-2147 22:00-07:00

DOME	SACOM	2DD	Hfl 228,=	MSX2

-APPLICATION SOFTWARE-

MIDI-SAURUS	BIT2	ROM/2DD	Hfl 459,=	MSX2
SAURUS LUNCH	BIT2	2DD	Hfl 99,=	MSX2
MSX-VIEW	ASCII	ROM/2DD	Hfl 228,=	MSXR
MSX-VIEW CALC.	ASCII	ROM/2DD	Hfl 353,=	MSXR
SYNTHSAURUS 2.0	BIT2	2DD	Hfl 185,=	MSX2
DD GRAPH	T&E SOFT	2DD	Hfl 228,=	MSX2
DANTE	TAKERU	2DD	Hfl 114,=	MSX2
LAB LETTER	HAL	2DD	Hfl 86,=	MSX2
JAPANESE MSX-DOS 2	ASCII	ROM	Hfl 782,=	MSX2
MSX-DOS 2 TOOLS	ASCII	1DD	Hfl 353,=	MSX2
MSX-S BUG 2	ASCII	1DD	Hfl 459,=	MSX2
MSX-C VER. 1.2	ASCII	1DD	Hfl 459,=	MSX2
MSX-TERM	ASCII	1DD	Hfl 309,=	MSX2
DATAPAC	ASCII	ROM	Hfl 293,=	MSX2

-DISKMAGAZINES-

DISCSTATION 20	COMPILE	2DD	Hfl 92,=	MSX2	+ CD!
DISCSTATION 21	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 22	COMPILE	2DD	Hfl 92,=	MSX2	+ CD!
DISCSTATION 23	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 24	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 25	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 26	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 27	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 28	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
DISCSTATION 29	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
DISCSTATION 30	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
DISCSTATION 31	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
DISCSTATION 32	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!

-PUZZLE GAMES-

COLUMNS	TELENET	2DD	Hfl 164,=	MSX2
GORBY'S PIPELINE	COMPILE	2DD	Hfl 164,=	MSX2
TETRIS	BPS	ROM/2DD	Hfl 164,=	MSX2
IGUSTA	TAKERU	2DD	Hfl 59,=	MSX2
BLOCK IN	TAKERU	2DD	Hfl 59,=	MSX2

-MSX ENGINE PRODUKTEN-

STUDIO FM	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 39,=	MSX2	NEUW!
HANDLEIDING SOLID SNAKE		2DD	Hfl 18,=	MSX2	NEUW!

-MAGAZINES-

MSX-Fan + Fandisc	Compile	Hfl 63,=	NEUW!
MSX-Magazine	ASCII	Hfl 45,=	NEUW!

Levertijd varierend van twee dagen tot vier weken. Bestellingen uitsluitend onder rembours (achteraf betalen), tenzij anders overeengekomen met MSX-Engine. Bij vooruitbetaling ontvang je vanzelfsprekend een kwitantiebewijs en, eventueel een koopkontrakt (alleen bij bestellingen boven Hfl. 1000,=). Prijzen zijn exklusief Hfl. 10,= rembours en inklusief BTW; fouten en eventuele wijzigingen voorbehouden. Op hardware geeft MSX-Engine een jaar garantie. Bestelling geschiedt telefonisch of schriftelijk.

Inmiddels heeft MSX-Engine een zeer goede reputatie opgebouwd. Honderden referenties!

Abroad: delivery-time one to six weeks. please pay in advance using an International Postal Order (inform at your local post-office). It goes without saying that we will send you a receipt of payment and, eventually a contract of sale (minimal amount of Hfl. 1000,=). Extra forwarding-charges are not included; mistakes and eventual modifications are reserved. Please notice that your customs may ask for custom-duties and tax. One year guarantee on hardware. To order you can call (collect-calls are not accepted) or write us.

In the meantime MSX-Engine has a very good reputation. Hundreds of referees!

MSX-ENGINE · Pruimengaard 24 · 4051 EL Ochten · Nederland · 03444-3269 (ma-vr 19.00-21.00) · KVK 618001 · ABN 558188389 (L van Kooten) · Postbank 6144001 (MSX-ENGINE)



Te bestellen bij MSX-Engine voor Hfl. 226,=